KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno X
NUMERO 108 - GIUGNO 2001

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso: la dea **Belldandy** lo invita a esprimere un desiderio che però li vincola indissolubilmente l'uno all'altra. La convivenza si trasforma poco alla volta in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, ed a decine di creature divine e demoniache! Attualmente Megumi, sorella di Keiichi, è impegnata a risolvere il mistero del motociclista fantasma del valico...

KAMIKAZE

Anticamente il mondo era governato da **utsuho** il cielo, **hani** la terra, **kaze** il vento, **ho** il fuoco e **mizu** l'acqua, ma l'evoluzione costrinse gli Uomini della Terra a spargersi nel mondo, dando origine, cinquemila anni fa, a cinque differenti **tribù kegainotami**. Ognuna era dotata di capacità elementali, ma lo sviluppo della civiltà fece sopire tali poteri, rendendo i kegainotami gli attuali esseri umani. Poi, nell'anno Mille, apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **Matsurowanu Kegainotami**, discendenti dall'antica stirpe dotata dei poteri elementali, le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di essere scacciati, però, i demoni imposero ai discendenti dei popoli del Cielo, del Fuoco e del Vento di operare per la distruzione dei sigilli, e di combattere contro le genti della Terra e dell'Acqua, rimaste libere dal loro controllo. I sigilli potevano essere spezzati solo se bagnati dal sangue del rispettivo popolo. **Higa**, il Signore del Fuoco, rapisce **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, e la porta al cospetto dell'ambigua **Kaede**. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, cerca di impedire la rottura dell'ultimo sigillo insieme alla giornalista **Keiko Mase** e alla piccola **Beniguma**, ma viene ricattato dai nemici che lo costringono al loro volere. Le Ottantotto Belve risorgono, ma attaccano indistintamente chiunque. Kamuro propone una tregua agli avversari per chiedere al vecchio **Daidara** di ritemprare la spada **Kamikaze**, unica speranza contro i mostri, ma che allo stato attuale riesce solo a ferirli. Il vecchio sacrifica così la propria vita per donare nuova energia alla spada...

NARUTARU

Shiina Tamai trova uno strano essere che tiene con sé e battezza **Hoshimaru**. Una creatura volante attacca l'aereo che riporta Shiina a casa dalle vacanze, ma Hoshimaru la salva, mentre altri due passeggeri spariscono. Shiina fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**, simile a Hoshimaru, a cui è collegata mentalmente. Indagando sui frequenti incidenti aerei, le due si scontrano con **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere simile ai loro (che definisce 'cucciolo di drago'), convinto di poter plasmare il mondo a suo piacimento. Hoshimaru lo elimina e così, alcuni giorni dopo, i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a indagare sulla sua scomparsa. Contemporaneamente le autorità istituiscono un comitato tecnico-militare per indagare sugli avvistamenti che costellano i cieli internazionali. Il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Tempo dopo, un 'angelo' abbatte il caccia del padre di Shiina, ma benché l'uomo si salvi, le autorità depistano i media incolpando la compagnia aerea. Intanto **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** incontrano Akira e Shiina, che li riconosce come i due giovani passeggeri spariti misteriosamente dall'aereo. Quando Miyako permette ai mass media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, decide di entrare in azione. Il cucciolo di drago di Satomi, **Amapola**, rapisce Akira, ma Shiina riesce a rintracciarla e liberarla. Amapola combatte contro l'esercito ma ha la peggio, e così, per salvare Satomi, Bungo corre in suo aiuto con **Hainuwele**, l'*angelo* che aveva fatto precipitare l'aereo del padre di Shiina, e fa una strage. L'esercito 'recupera' Shiina e Akira, e intanto fa la sua apparizione a fianco di Sudo la stranissima **Mamiko Kuri**...

AITEN MYOO

Kotono Mitsuyoshi è una quindicenne buona ma ingenua, pronta a concedere la propria fiducia a chiunque. **Aiten Myoo**, invece, viene dal Mondo dei Lapislazzuli Puri con l'intento di proteggere la gente, anche se per farlo li colpisce con il suo **Sonaglio Pentaforcato** per farli pentire e impedire che precipitino all'Inferno. Kotono, preoccupata per questa dannosissima pratica, si offre di aiutare Aiten nella sua missione: lui leggerà nel cuore di chi ha perso la via, lei cercherà di convincerli a comportarsi bene per evitare le amare conseguenze. La demone **Gokuenten Myoo** sconsiglia alla ragazzina di agire in quel modo prima di finire nei guai, ma Kotono non demorde, e finisce nelle grinfie di uno stupratore. Aiten la salva per poco, ma l'esperienza getta nello sconforto la ragazzina, che trova comunque la forza di andare avanti nella sua battaglia...

OFFICE REI

Yuta rimane orfano, ma mentre pensa al proprio futuro, tre stupende ragazze entrano nella sua vita e nella sua casa: sono **Mirei**, sorellastra di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza, **Emiru**, esperta esorcista, e **Rika**, giovane ESPer. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy, deve aiutare le tre ragazze a indagare su case infestate e poltergeist. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, Mirei affida la guida dell'agenzia a quest'ultima, in modo da poter tenere d'occhio il fratellastro per un taciuto secondo fine. Lo stesso che probabilmente anima i concorrenti dell'agenzia: il Fan, un'organizzazione alla ricerca del **Child**, il più potente ESPer mai esistito, utile ad attuare il Progetto D. **Alice Lindsay** è l'incaricata di questa missione, ed è convinta che il Child sia proprio Yuta...

sommario

I MAESTRI DEL FUTURO

C'è un numero crescente di lettori che da tempo coltiva il sogno di diventare autore di fumetti professionista. La cosa è evidente dalle lettere che riceviamo, dalle domande d'iscrizione ai corsi della **Humpty Dumpty**, nonché dalla quantità di lavori piovuti in redazione per il concorso **8 tavole per Mondo Naif**. Tanta voglia di fare, ma pochi, pochissimi punti di riferimento, specialmente per chi non è interessato alla scuola americana, o non riesce a rapportarsi all'avventura popolare italiana. È bello scoprire un nuovo talento visionando fotocopie trovate magicamente nella cassetta delle lettere, contattare un giovane autore notato in uno dei (pochi per la verità) concorsi locali, ma ci piacerebbe essere una guida anche per i ragazzi meno dotati, o anche solo per chi manca semplicemente di tecnica. In occasione del nostro ultimo viaggio in Giappone abbiamo scovato un bellissimo e utilissimo manuale per aspiranti disegnatori, che mostra passo passo come intraprendere la carriera, descrivendo caratterizzazioni e anatomie, prospettive e ambientazioni, strumenti ed effetti speciali. Attraverso due corposi fascicoli – uno di teoria e uno di pratica – avrete sotto mano i segreti a cui si aggrappano tanti *manga-ka*, e le loro tavole vi serviranno come esempi per capire cosa fare e cosa no. Tra pochi mesi, giusto dopo l'estate, daremo infatti alle stampe **Autore di manga in un anno**, il primo corso interamente realizzato in Giappone a essere pubblicato in Italia (e per la traduzione garantisce un'autrice d'eccezione: Keiko "**Blue**" Ichiguchi). In soli 365 giorni avrete modo di ottenere straordinari risultati, ma solo applicandovi con regolarità, e svolgendo tutti gli esercizi che il corso propone. Per il nuovo anno stiamo inoltre progettando di fare approdare i corsi della **Humpty Dumpty** su Internet, così da permettere anche a chi abita lontano da Bologna di poter essere seguito da noi e da autori come Vanna Vinci, Giovanni Mattioli e Keiko Ichiguchi. Attraverso la rete tutti i partecipanti saranno aggiornati sugli aspetti riguardanti il disegno e la scrittura: le lezioni sono infatti concepite come un laboratorio e affiancano alle spiegazioni teoriche una serie di esercitazioni pratiche. Si parlerà dei materiali di base, di anatomia (figura umana, movimenti, espressioni facciali, abbigliamento), delle ambientazioni (uso delle foto, ricerche iconografiche), di prospettiva, impaginazione e uso delle inquadrature, di inchiostrazione (tecniche e materiali). Importanti saranno anche gli elementi di scrittura. Si studieranno il fumetto come linguaggio, i suoi codici, la 'grammatica' di base (vignetta, balloon, didascalia, sequenza), il soggetto (cos'è e come si fa), la sceneggiatura, il linguaggio tecnico, le tipologie di sceneggiatura e lo storyboard. Il tutto per arrivare insieme a come si costruisce una storia (documentazione, spunti, elaborazione) attraverso referenti letterari, cinematografici, fumettistici, ma anche esperienze individuali o spunti dal quotidiano e dalla cronaca. Come vedete c'è come al solito un sacco di carne al fuoco. Nel frattempo iniziate a tirar fuori gomme, matite e fogliacci: faremo di voi i maestri del futuro!

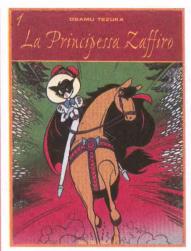
Kappa boys

***«Non sono cattiva. E' che mi disegnano così.»* Jessica Rabbitt**

Tsukasa Hojo

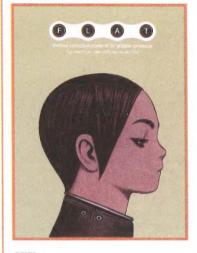
HOJO TSUKASA 20th ANNIVERSARY ILLUSTRATIONS

Shueisha, 112 pagine, ¥ 2.400

Questa volta è il divertentissimo F-Compo a costituire il fulcro centrale del nuovo libro illustrato di Tsukasa Hojo. Sono le splendide pin up della bella e temibile Shion (di cui per la verità ignoriamo ancora il sesso...) a tenere banco tra le prosperose e sensuali eroine del papà di Cat's Eye e City Hunter. Accanto a lei, la 'madre' Yukari e il 'padre' Sora, coppia 'invertita' di una commedia 'en travesti' che sconvolge non poco lo sfortunato Masahiko, ritratto nel volume sia nei suoi panni da studente, sia in quelli femminili del suo alter ego Masami, che sempre più spesso si trova a impersonare. In un divertente omaggio citazionista, i protagonisti di F-Compo si trovano a fare il verso a Ryo e Kaori, e persino alle gattine. Un anniversario come questo non poteva comunque non guardare anche al passato, alle serie che hanno portato Hojo nell'Olimpo dei manga-ka. Tra illustrazioni inedite (alcune delle quali caratterizzate da uno stile realistico che ha ben poco a che spartire con il segno dell'autore) e immagini a colori rubate a **Tra i raggi del sole**, **Rash** e alle sue altre storie brevi, arriviamo persino al quinto episodio di **Splash!**, mai raccolto prima in volume. Il libro si chiude con una nuova intervista a Tsukasa Hojo, corredata da foto recenti e da una bibliografia finalmente completa. Il tutto racchiuso in un elegante box bianco. **MDG**

Osamu Tezuka

LA PRINCIPESSA ZAFFIRO

Hazard, 240 pagine, lire 19.000

Al momento della nascita Zaffiro riceve per sbaglio due cuori di sesso opposto, e dovendo celare la propria femminilità sotto vesti maschili per poter salire al trono, è costretta a destreggiarsi fra duelli e intrighi di corte. Era il 1967 quando la Mushi di Osamu Tezuka produceva in Giappone la trasposizione animata di **Ribbon no Kishi** (Il cavaliere col fiocco), una serie entrata di diritto nel cuore di molti fan, e forse persino un po' sottovalutata. Sono molte le ragioni che fanno di questo manga un appuntamento importante per ogni otaku, una tra tutte l'aver aperto la strada a un fumetto al femminile. Nonostante lo stile di disegno, infatti, **La principessa Zaffiro** può essere considerato il primo shojo manga della storia: protagonista è finalmente una ragazza, tutto è filtrato attraverso i suoi occhi e la sua sensibilità, l'intreccio è più da soap opera, e troviamo i primi utilizzi metaforici di segni e disegni. La Hazard confeziona un'ottima edizione, scorrevole nei testi (nonostante i problemi di traduzione di un'opera del genere, che tanto gioca sul dualismo uomo/donna della protagonista), ottimamente stampata, e finalmente adattata graficamente. Dopo aver dato alle stampe l'intenso Adolf e il suggestivo Budda, la Hazard continua a rappresentare in Italia il dio dei manga (per utilizzare un'espressione cara ai giapponesi), padre del moderno fumetto nipponico, attraverso un'imperdibile saga in tre volumi. **MDG**

AAVV

FLAT

Printed collection made of 30 graphic products

Wanimagazine, 2 volumi, ¥ 3.600

Un elegante cofanetto, due libri dalla grafica impeccabile, impreziositi da una copertina traforata, che raccolgono i lavori di trenta artisti giapponesi della nuova generazione. Esponenti della new wave nipponica che si confrontano con il colore, che guardano all'Europa del fumetto d'autore, che vogliono aprire una nuova strada per il manga, ormai costretto da una serialità sterile, prossimo a un'involuzione, appiattito nei toni e nei contenuti. Si respira uno spirito internazionale, e non stona il lavoro di Trevor Brown, da sempre ispirato da ragazze tumefatte, bendate, dalle protesi sfacciate. E neppure quello di Shào Niàn, vetrina per abiti speciali dal prezzo speciale. Range Murata apre entrambi i volumi con la storia muta di un incontro, fatta di quadri e spezzata in due tempi. E' lui a firmare l'antologia, a scegliere e ad accostare i materiali. Yumi Tada ci trascina in un dinner tra atmosfere rarefatte e cariche d'odio, Tatsuya Terada importa colori e atmosfere in bilico tra Beb Deum e Bilal, Sho Fumimura ci violenta con un suicidio rapido e deciso. Per innamorarsi a prima vista di Flat basta sfogliarlo. Non rinunciate al gusto di provarci. **MDG**

miXavox

TOP OF THE MILLENNIUM

Ecco la classifica degli anime più visti sulle reti televisive nipponiche alla fine dell'inverno.

1) **Oja Majo Doremi**
2) **Chikyu Boei Kazoko**
3) **Gear Fighter Dendo**
4) **Inu Yasha**
5) **Chikyu Shoujo Arjuna (Earth Girl Arjuna)**
6) **Hunter x Hunter**
7) **Argento Soma**
8) **Daa! Daa! Daa!**
9) **One Piece**
10) **Hio Senki**

Oja Majo Doremi mantiene il comando come nei mesi scorsi, anche se alle sue spalle è cresciuto veramente tanto l'apprezzamento per **Chikyu Boei Kazoko** (*Earth Defense Family*), che ha debuttato a gennaio e si è conquistato ora un posto di tutto rispetto nelle trasmissioni dell'arcipelago. Rimane fra i primi posti della top ten anche **Inu Yasha**, tratto dall'ultima opera di Rumiko Takahashi, e mentre il nuovissimo **Argento Soma** (il simil-*Evangelion* made in Sunrise) si appresta alla scalata, **One Piece** non accenna a sparire dai primi dieci nonostante i continui 'attacchi' di nuove serie.

Cambiamo argomento, ma restando in tema di classifiche. L'edizione giapponese del magazine cinematografico "Première" ha pubblicato una classifica dei cento uomini più potenti della cinematografia giapponese, ed è curioso notare che molti posti della top ten sono occupati da personaggi che si occupano di animazione.

1)**Shigeru Okada** (amministratore della Toei e direttore della Japan Film Industry Association
2)**Tsuguhiko Kadokawa** (presidente di Kadokawa Publishing)
3)**Yasuyoshi Tokuma** (a capo per decenni della Tokuma Shoten e mancato il 20 settembre scorso)
4) **Hayao Miyazaki** (regista e autore)
5) **Takeshi Kitano** (regista e attore)
6) **Nobuyuki Idei** (direttore della Sony)
7) **Kinji Fukasaku** (regista)
8) **Koji Yakusho** (attore)
9) **Yoji Yamada** (regista)
10) **Isao Matsuoka** (amministratore della Toho)

APPUNTAMENTI

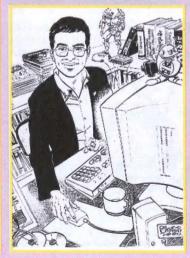
Sabato 30 giugno, presso la libreria Fat's Dream di via Ercolani 3, Bologna (tel. 051-550488) si terrà la presentazione del primo volume italiano di **Kizuna** di Kazuma Kodaka. In anteprima anche il primo romanzo della saga **Cronaca della Guerra di Lodoss**. Intervengono i Kappa boys.

CHIEDILO ALL'AUTORE

Avete in mente curiosità riguardanti **Noboru "Gigi la trottola" Rokuda** a cui nessuno può rispondere tranne lui stesso? **Kappa Magazine** sta per incontrarlo, e accetta una selezione di domande dei lettori da unire a quelle della redazione, per la più corale intervista che sia mai apparsa su queste pagine. Approfittate dell'occasione e inviate le vostre domande a: info@starcomics.com titolando la vostra e-mail "Intervista Rokuda". I più fortunati vedranno apparire il loro nome e la loro domanda su queste pagine, proprio come se avessero incontrato di persona l'autore!

CON FABRIZIO CONTRO CENSURE E DISCRIMINAZIONI

Fabrizio Bellocchio ci ha purtroppo lasciato qualche tempo fa, ma l'energia e l'entusiasmo che ha sempre messo nel proprio lavoro ha contagiato tutti coloro che l'hanno conosciuto. Per questo motivo è stata costituita l'**Associazione Fabrizio Bellocchio – Nata per non essere soli** al fine di divulgare l'esperienza e l'esempio di vita di Fabrizio per sostenere attivamente la partecipazione, l'integrazione e

Hunter x Hunter © Yoshihiro Togashi/Shueisha

la comunicazione tra tutti, senza distinzione di genere, età o eventuali disabilità; promuovere la difesa delle libertà fondamentali della persona e battersi contro ogni forma di censura, emarginazione, prevaricazione secondo
l'insegnamento di Fabrizio; promuovere l'inserimento e l'integrazione sociale delle persone emarginate o disabili; favorire l'integrazione lavorativa e l'inserimento professionale anche attraverso l'accesso alle nuove tecnologie e la sperimentazione di iniziative innovative (telelavoro, creazione di posti di lavoro in nuovi settori, ecc.); promuovere la crescita culturale complessiva al fine di consolidare la rappresentazione dei disabili come persone e come risorse della comunità; divulgare la normativa esistente in tema di accesso; divulgare e sensibilizzare le persone disabili o emarginate sui propri diritti e sui servizi a loro disposizione. Per informazioni più dettagliate sulle attività dell'associazione, è possibile consultare il sito www.fabriziobellocchio.com, che descrive tutte le operazioni anticensura attuate e riporta una serie di articoli e dossier riguardanti il medesimo argomento. Molto è stato fatto, ma c'è ancora tanto lavoro da fare: unirsi in una comune lotta contro la caccia alle streghe e alle discriminazioni di ogni tipo è assolutamente indispensabile, visti i tempi che corrono!

Sharaku © Go Nagai/Dynamic Production

E' passato appena un mese da che vi ho riempito di info sulle nuove serie di Tetsuo Hara e Tsukasa Hojo che già ci sono novità. Kari svitaplògidi ungulati, bentornati da queste parti. Le novità di cui sopra? Innanzitutto, il fatto che esistono già i fonodrammi di **Soten no Ken** (sì, sì, la terza serie di **Ken il guerriero**) e di **Angel Heart**, per cui, se sapete il giapponese, potete attaccarvi al sito www.coamix.co.jp/ e godervelo in diretta registrata. Potete farlo anche se non sapete il giapponese, giusto per godervi qualche *atatatatata* kenshiriano, ma sareste dei veri masochisti della bolletta telefonica. A parte ciò, mi premeva anche dirvi che la special-guest-star di **Angel Heart** è nientemeno che Ryo "**City Hunter**" Saeba, che fa la sua apparizione – c'era da dubitarlo? – in piena erezione all'interno di una piscina, dove fa interpretare al suo pistolino la parte della pinna de *Lo squalo*. Vabbe'. Parlando di ritorni, visto che questo numero di **Kappa Magazine** è dedicato a Getter Robot, eccone un altro celebre, ovvero quello dell'instancabile Go Nagai, che pare veramente non avere sosta. Mentre altrove si dedica a robot e demoni, su "Morning" ha dato il via a **Sharaku**, dove una simpatica detective indaga su casi misteriosi e sanguinolenti sullo sfondo di un Giappone agli inizi del secolo. Quell'uomo non si risparmia! Continuando a produrre a questo ritmo, che fine farà? Dategli un po' di vitamine, caspita! Di nuovo al lavoro anche Ryusuke Mita, che dopo la conclusione delle fatiche legate al nostro **Aiten Myoo**, è trasmigrato attraverso *satori* e si è rimaterializzato in casa Enix, per la quale ha iniziato **Senkoka Rubi Kura**: si tratta di un manga fantasy tutto spade, magie, armature e mostri, nella migliore tradizione della rivista "G-Fantasy". La qualità è quella che tutti conosciamo dai tempi di **Dragon Half**, la follia della trama di base un po' meno intensa rispetto a quella di **Aiten Myoo**. Ma, d'altra parte, Ryu è sempre Ryu. Buone notizie per i fan di **Glass no Kamen – Il grande sogno di Maya**: le avventure dell'aspirante attrice Maya Kitajima stanno per avvicinarsi alla conclusione dopo la bellezza di 41 volumi e venticinque anni di pubblicazione semi-ininterrotta. Mentre i nuovi episodi continuano a uscire con il contagocce su rivista, la Hakusensha ha iniziato a ristamparlo in volumoni di lusso di quattro-cinquecento pagine l'uno, con approfondimenti sulle opere teatrali che vengono rappresentate in tutto l'arco della serie. Pare che la richiesta di tirare le somme venga proprio dalla casa editrice, che vorrebbe vedere la lentissima autrice all'opera con qualcosa di nuovo. I fan, però, implorano il contrario, e anche se il rapporto fra la candida Maya Kitajima e il bel tenebroso Masumi Ayami non giunge mai al dunque (il primo e unico bacio ha avuto luogo dopo il 30° volume, e lei DORMIVA!), tutti implorano Suzue Miuchi di proseguire l'eterna saga della **Maschera di Vetro** senza interromperla per nessun motivo. Chi la spunterà? Ai poster (e ai relativi chiodini per attaccarli al muro) l'ardua sentenza. Oh, a proposito di sentenze... Dato che molti non mi hanno creduto il mese scorso, ecco la riprova che i pesci d'aprile li faccio solo (ma dai!) in

Angel Heart © Tsukasa Hojo/Comic Bunch

Soten no Ken © Tetsuo Hara/Comic Bunch

Senkoka Rubi Kura © Ryusuke Mita/Enix

Hunter x Hunter © Yoshihiro Togashi/Shueisha

Glass no Kamen © Suzue Miuchi/Hakusensha

aprile: **Neko Majin Z** esiste, è di Akira Toriyama, ed è la parodia ufficiale di **Dragon Ball**. Invece NON esiste **Dragon Ball AF**, come già detto, e chi ci crede sono fatti suoi, perché non lo vedrà mai in vita sua e pagherà fior di quattrini per leggerne le inesistenti trame sui siti che si sono inventati questa bella bufala. Aaaaaameeen... Passiamo oltre. Gli shonen ai sono ormai entrati nel modo di fare manga dei giorni nostri, ma qualche annetto fa toccare certi temi era rischioso. Durante gli anni Ottanta Otoko Kawataro (pseudonimo di un gruppo formato da tre autrici) inserì tematiche di questo genere in un manga di robot giganti pubblicato dalla piccolissima Tomodasha: si trattava di **Kyodai Robot Gladiar**, che ricevette l'offerta di una trasposizione animata da un'importante compagnia dell'epoca. Ma quando i dirigenti scoprirono che alcuni dei personaggi principali mettevano in dubbio la loro indole maskia, scoppiò un terremoto ai vertici che ebbe come risultato il blocco completo del progetto e l'allontanamento immediato dei relativi ideatori. Oggi, a oltre quindici anni di distanza, si è iniziato a parlare di nuovo di animazione, e benché non ne sarà realizzata una serie televisiva (come ipotizzato all'epoca) una brevissima serie di OAV potrebbe fare la sua prima apparizione all'inizio del 2002. Della serie 'basta aspettare il momento giusto'...

Cambiando radicalmente argomento, ecco a voi il musical teatrale di **Hunter x Hunter**, tratto per l'appunto dalla nuova serie di Yoshihiro "**Yu degli Spettri**" Togashi. Come si conviene a questo genere di cose, tutti i personaggi maschili, quando si tratta di ragazzini, sono interpretati da femminucce, in modo da dare ai medesimi voci un po' più squillanti. Qui mi sa che il teatro takarazuka stia lentamente dilagando all'insaputa di tutti. Voi che dite?

Passiamo alle trivialità varie ed eventuali.

E' in arrivo dalla Grieco Collection una serie di statuette da collezione ispirate ai personaggi di Osamu Tezuka e realizzate in esclusiva per l'Italia. La prima 'infornata' riguarda Leo e Ryer (dalla serie **Jungle Taitei**), presenti entrambi nella stessa scatola: si tratta di un'edizione speciale e numerata di mille pezzi in tutto, quindi materiale da collezione non adatto al vostro fratellino minore di cui già vedo le distruttive manine protendersi verso l'alto in direzione dello scaffale su cui avete deciso di adagiarle. Dategli una caramella, sperando che la zia non sia così crudele da invitarvi a consegnare *comunque* le statuine al piccolo mostro, e restate in attesa dei nuovi pezzi da collezione dedicati alla **Principessa Zaffiro** e a **Black Jack**. Per informazioni, grieco.collection@flashnet.it

Per la sezione **Veramente Gaurro**, desidero rendervi noto che finalmente potete bervi qualcosa di incredibilmente snob, il *vinosauro*.

Gon © Masashi Tanaka/Kodansha

Imbottigliato nel 1998 in occasione dell'11° Festival del Fumetto di Solliès-Ville, lo **Château de la Castille** ha come testimonial quel sommelier della domenica di **Gon**. Rosé in bottiglie da 75 cl. per 12,5 gradi alcolici, potrete degustarlo solo se avete qualche amico particolarmente introdotto o se avete il clamoroso culo di vincerlo nei concorsi di Kodansha, dove è stato messo in palio nella modica cifra di 230 unità. Comunque sia, a chi riesce a entrarne in possesso, salute, cin-cin, cheers, prosit e kanpai!

Per la **Miss Kappa** del mese, invece, siamo andati a ripescare un paio di bellezze abbandonate in un cantuccio da qualche malvagio: sicuramente riconoscerete queste due ragazze che vi hanno 'stregato' per diversi mesi e che noi siamo andati a 'cacciare'... Mi sono spiegato? **Il vostro enigmatico Kappa**

Neko Majin Z © Akira Toriyama/Shueisha

Jungle Taitei © Osamu Tezuka

Sotto la pioggia

Se volete andare in Giappone in giugno, vi consiglio vivamente di non dimenticare l'ombrello, perché vi trovereste nel bel mezzo di *tsuyu*, la stagione delle piogge. Questa stagione è composta da due periodi: il primo va dalla metà di maggio fino alla fine del mese, in cui piove piuttosto spesso ma è illuminato da qualche giorno di bel tempo sul finale; il secondo comprende tutto giugno, in cui l'acqua continua a scendere dal cielo senza tregua.

Ho un ricordo particolare nella mia infanzia legato alla pioggia. Quando racconto questa storia mia madre mi odia, ma dato che non sa l'italiano posso permettermi di scriverla in questa sede. Avevo tre anni e frequentavo l'asilo; allora lavoravano sia mio padre, sia mia madre, per cui era la nonna a badare a me. Un certo giorno, non ricordo il perché, non poté venire a prendermi e così dovetti aspettare mia madre. Solo che, lavorando, non poteva essere presente al normale orario, e così dovetti attenderla in un'aula apposita in cui altri bambini col medesimo problema aspettavano i genitori giocando. Poco alla volta, però, la stanza si svuotò, e quando la maestra accompagnò anche l'ultimo bambino dalla madre che era venuta a prenderlo mi trovai completamente sola in un innaturale silenzio per un ambiente di quel tipo. Allora la maestra mi accompagnò in sala insegnanti e mi fece accomodare su una sedia, dove rimasi con le gambe a penzoloni senza sapere cosa stesse succedendo, mentre le gocce continuavano a picchiare contro il vetro della finestra accompagnate dai piccoli rumori della mia 'custode' che mi stava preparando una tazza con qualche bevanda calda. Avevo solo cinque anni, e mi sembra strano il fatto di poter ricordare tutto così chiaramente. Chissà cosa pensavo in quel momento? Agli occhi di una bimba che aspetta la mamma dev'essere parso un tempo incredibilmente lungo. Ed ecco la mia personale immagine della stagione delle piogge: quella di mia madre attraverso la finestra che si avvicina alla scuola con l'ombrello stretto in pugno, una sagoma sfocata dalla pioggia battente. Lei dice che è successo solo una volta, ma purtroppo sua figlia se ne ricorda come una vicenda tragica della sua infanzia. Povera mamma...

Torniamo all'argomento principale. *Tsuyu* si scrive con gli ideogrammi che significano 'pioggia della prugna', e a quanto pare il nome deriva dal periodo in cui inizia, ovvero lo stesso in cui il prugno inizia a dare frutti. Allo stesso tempo, però, la parola ha l'antico significato di 'goccia d'acqua'. Pare che il popolo giapponese tenda a collegare ogni mese con un particolare tipo di fiore. Benché si tratti di una stagione noiosa e umida, l'odore della pioggia ci fa sentire l'arrivo dell'estate, e la bellezza di certi fiori come l'iris è di gran lunga maggiore sotto l'acqua che non sotto il sole cocente. Anche il suo colore viola-blu è adatto all'atmosfera dei giorni piovosi. In uno dei giardini giapponesi più famosi, il Kenrokuen della prefettura di Kanazawa (dove ci sono tantissimi tipi di fiori che possono essere ammirati tutto l'anno), si trova un laghetto costruito apposta nel medioevo solo per ammirare l'iris. Anche oggi la gente si affolla, come nella stagione dei ciliegi, intorno a questo laghetto sotto la pioggia di giugno.

Nella stagione dei ciliegi i programmi di previsione del tempo danno anche informazioni riguardanti il *sakurazensen*, ovvero l'avanzamento graduale in tutto il paese del fronte di fioritura dei ciliegi; in questa stagione, invece, forniscono dati sul fronte dello *tsuyu*, che non serve solo per sapere quando comincerà il lungo periodo di pioggia, ma anche per conoscere in anticipo il momento delle varie fioriture.

A Nara c'è un tempio chiamato Hasedera,

Si aggiorna mensilmente la nostra classifica, grazie alle vostre segnalazioni. Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e votate quello che preferite inviando una e-mail a: **info@kappanet.it**. Ma se volete segnalarci nuovi siti da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, la famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 www.comicsplanet.com
2 http://go.to/shoujo
3 http://drivemagazine.net
4 http://www.stanza101.com/re18.htm
5 www.otakuitalia.com
6 www.wangazine.it
7 http://go.to/otakuland
8 http://space.tin.it/lettura/lunali
9 http://www.starcomics.com
10 http://fly.to/mondomanga

E continuiamo con altri siti in ordine casuale, che potranno entrare in classifica su **Kappa Magazine** grazie ai vostri voti!

Italiani:
http://go.to/jiro
http://go.to/piccolo82
www.geocities.com/hikurayuki
www.karawari.com/newteam

noto comunemente come il Tempio di Fiori, raggiungibile tramite una scalinata (non molto ripida) di 399 gradini, tutta ricoperta da una lunga tettoia di legno. Entrambi i lati di questo percorso, attraversato per lo più da pellegrini completamente vestiti di bianco, sono costellati da piante di peonia che, pare, abbiano iniziato a essere piantate la bellezza di undici secoli fa. Attualmente sono presenti piante di 150 tipi diversi. La sua stagione per visitarlo va dalla fine di aprile alla prima metà di maggio, ma capitare da quelle parti durante un giorno di pioggia sarebbe una grande fortuna, perché le gocce d'acqua rendono lo spettacolo magico e scintillante. E' proprio così che inizia lo *tsuyu* a questo tempio. Quando invece ci si inoltra nel periodo delle piogge, in uno dei suoi giardini comincia a fiorire l'ortensia. Dal rosa della peonia al blu dell'ortensia, tutto sotto la pioggia.

Una cosa buffa dei templi famosi per i fiori è che, a parte il calendario di tutte le festività, espongono anche un calendario delle fioriture.

Nel caso di Hasedera è il seguente:

Peonia invernale
Dalla fine di novembre
alla metà gennaio

Prugno
Dalla fine di febbraio
alla prima metà di marzo

Ciliegio
Dall'inizio alla metà di aprile

Peonia
Dalla fine di aprile
alla prima metà di maggio

Rododendro
Dalla fine di aprile
all'inizio di maggio

Ortensia
Dalla metà di giugno
all'inizio di luglio

Le foglie degli alberi prendono colore
Dalla metà di novembre
all'inizio di dicembre

I templi sono anche dotati di un servizio telefonico a cui è possibile chiedere il periodo in cui il fiore che v'interessa di più inizia a fiorire.

Sono molto gentili e rispondono con precisione alle domande di chi telefona. Inoltre il tempio mette a disposizione mappe che spiegano dove si trovano i vari tipi di fiore.

Non vi sembra una buona idea un nuovo tipo di turismo basato sul calendario e su una mappa che vi guidano alle varie fioriture?

Keiko Ichiguchi

www.geocities.com/silveryooko
www.naar.net
www.pentaclegroup.net/kall
members.xoom.it/dashkappei
www.videogirlai.mangaitalia.it
http://digilander.iol.it/giggsy/

http://www.geocities.com/toki_tonight
http://digilander.iol.it/kodocha
http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/anisoldier/arma.htm
http://web.interpuntonet.it/zpaolo
http://venus.spaceports.com/~katy
http://web.infinito.it/utenti/a/animanganetgate/
http://nonsolomanga.supereva.it
http://www.anipike.com
http://web.tiscalinet.it/trigunvash
http://digilander.iol.it/panchi
http://flowerhentai.supereva.it
http://katyproject.supereva.it
Katy-chan@libero.it
http://jump.to/shoujomanga

E se volete un bel sito commerciale...
www.hunter.it

a volte ritornano

Continuiamo e terminiamo con questa seconda parte la nostra carrellata attorno alla *science fiction* nipponica rispolverando grandi nomi del fumetto giapponese come Reiji Matsumoto, Shotaro Ishinomori, Misuteru Yokoyama e il grande Go Nagai, che con le loro opere hanno veramente scritto la storia, non solo all'interno di questo vasto genere narrativo, ma del manga nel suo senso più generale.

Il 1978 rappresenta senz'altro l'anno d'oro di uno dei più prolifici autori del Sol Levante: Reiji Matsumoto, che in questo lasso di tempo presenta al pubblico televisivo una larga fetta delle sue produzioni fumettistiche.
Uchu kaizoku Captain Harlock (due serie e un lungometraggio) è decisamente la sua opera più conosciuta e fra le meglio riuscite; il protagonista è un pirata dello spazio, ma non è un eroe negativo, tutt'altro, è un uomo che ha scelto la via della libertà decidendo di non sottostare a un governo corrotto, che si mostra indifferente alla miseria umana e al suo stesso destino. La routine quotidiana del popolo terrestre viene turbata, ma solo per un attimo, dalla caduta di una gigantesca sfera che annuncia l'occupazione della terra da parte di un popolo alieno, anche se gli ideogrammi su di essa impressi risultano intraducibili. Gli abitanti della Terra spengono il fuoco provocato dall'urto e dal passaggio del corpo nell'atmosfera e poi ritornano, come se nulla fosse, al solito tran tran dimenticando o ignorando l'accaduto. L'unico spirito libero è Harlock che, riunito un manipolo di coraggiosi a bordo dell'astronave Arcadia, in cui sono racchiusi lo spirito e le conoscenze del suo amico Tochiro, combatterà l'invasione aliena del popolo vegetale di Mazone; non ci saranno ringraziamenti per lui perché è considerato un ricercato. Harlock riprenderà la via dello spazio.

Uno dei maggiori pregi - o difetti - di Matsumoto è quello di far svolgere le storie dei suoi innumerevoli personaggi in uno spazio comune a tutti; così, i protagonisti di un cartoon ne incontrano alcuni di altre serie, oppure vicende che prendono le mosse in una serie si evolvono e si concludono in altre. Purtroppo questo per i fan italiani non è sempre un pregio e la programmazione delle nostre reti televisive non ha mai tenuto conto di questi particolari, soprattutto in periodi in cui il 90% delle serie veniva comprato a scatola chiusa. E' molto difficile, così, ricostruire l'esatta sequenza delle vicende e la loro collocazione temporale, anche se a volte risultano intuibili. Harlock, per esempio, compare come guest star in **Ginga tetsudo 999** (in Italia *Galaxy Express*, che conta una sola serie e ben sei lungometraggi), una storia che propone un tema psicologico che da sempre ha affascinato l'uomo: la ricerca dell'eterna giovinezza. L'unico modo per ottenerla è cambiare il proprio corpo con un sostituto meccanico perfetto e funzionale, ma Tetsuro, un bambino povero di un ghetto terrestre che insegue questo sogno, scopre dopo innumerevoli traversie di essere più felice e 'vero' restando così com'è.

Un'altra famosissima serie dell'autore giapponese è **Uchu senkan Yamato** (giunta in Italia con l'adattamento americano e con il titolo di *Starblazers*. Conta tre serie e tre lungometraggi)), che esordisce nel 1974. L'elemento comune che unisce queste tre serie è dato dalla condivisione dello stesso spazio e, soprattutto, dalle presenze femminili sempre eteree ed evanescenti che, mediante i loro poteri, assumono un ruolo determinante nella storia. In **Uchu kaizoku Captain Harlock** esse sono il nemico, le Mazoniane, un popolo di donne guerriere vegetali; in **Uchu senkan Yamato**, invece, ogni donna è legata a un ruolo e a un pianeta: Starsha di Iskandar dona ai terrestri un depuratore per il pianeta, Trelena di Telesar li avverte del popolo della cometa, Luda è destinata a essere venerata come una dea, prendendo il posto della scomparsa Leda. In **Ginga tetsudo 999**, infine, la presenza femminile è protagonista nella figura di Maeter, compagna di viaggio di Tetsuro, col compito di tradirlo.

Reiji Matsumoto è anche l'autore di una serie completamente scollegata da quelle sopraccitate, che esordisce quest'anno con discreto successo, tanto da assicurarsi una continuazione nel 1979: **SF Saiyuki Starzinger**, che propone la rivisitazione in chiave spaziale della celebre leggenda cinese *Saiyuki*. I protagonisti sono tre cyborg e una principessa da essi scortata in un pianeta lontano.

Famosissimo per i suoi manga a sfondo storico, il bravo Shotaro Ishinomori (ma allora si chiamava ancora Ishimori) passa alla fantascienza creando una storia carica di avventura ma anche di riflessioni importanti sull'essere mezzo uomo e mezzo macchina. Nasce così nel 1980, in 50 episodi, **Cyborg 009**, in italia noto come *Cyborg, i nove supermagnifici*. Un gruppo di otto giovani e un neonato, trasformati loro malgrado in cyborg, si trovano a combattere una malvagia organizzazione che, come al solito, mira alla conquista della terra. Il successo della serie televisiva portò alla realizzazione di un lungometraggio dei nostri eroi trasmesso anche nei cinema italiani.

Nagai, grazie all'appoggio della famosa casa di produzione Toei Doga, traspone l'ambientazione e i personaggi di **Devilman** in una serie animata

destinata al grande pubblico, prodotta quasi contemporaneamente al fumetto (la prima puntata televisiva apparve appena un mese dopo la fortunata uscita del manga). La storia, però, non solo è presentata in maniera estremamente addolcita, ma arriva a travisare e a stravolgere l'intera sceneggiatura, tradendo il preciso spirito rivoluzionario per un sentimento di generica insofferenza. **Devilman** segna comunque l'affermazione di una nuova moda che presenta tematiche horror e splatter e accosta a un'ambientazione lugubre, dipinta con toni cupi e malinconici, un gusto per il grottesco e per l'umorismo nero.

Akira, dopo essere stato ucciso, viene posseduto da un essere mandato dalla Tribù dei Demoni per spargere sulla Terra morte e terrore. Ma l'amore per una ragazza, Miki, indurrà l'uomo-diavolo a tradire il suo popolo; a causa della ribellione Devilman diventa così il bersaglio degli infernali mostri che erano un tempo suoi alleati. La serie, prodotta dalla Toei in 39 episodi, venne trasmessa sui teleschermi nipponici a partire dal 1972.

Passando dai demoni di Nagai alla fantascienza archeologica, nel 1973 la Toei Doga sforna **Babil nisei** (trasmesso in Italia come *Babil Junior* in 39 episodi), un racconto interessante che vede un semplice liceale scoprire di essere uno dei pilastri fondamentali di un'antica dinastia scomparsa, e quindi come tale deve combattere a fianco di alcuni stravaganti compagni d'avventura: un robot acquatico, uno pterodattilo e una ragazza pantera. La serie animata, tratta dal fumetto di Mitsuteru Yokoyama, vede nel ruolo di character designer l'abile Shingo Araki, che arricchisce il valore artistico della produzione grazie alla grande capacità grafica; la regia è di Takeshi Tamiya.

Un extraterrestre scende sul nostro pianeta all'epoca dei babilonesi e costruisce una base sotto la superficie terrestre in previsione di un attacco da parte del malvagio Yomi. Passano gli anni e Koichi, il protagonista discendente dell'alieno, ignaro del passato viene condotto da Roden, una misteriosa ragazza, all'interno della base nascosta. Con l'aiuto di Ropuros, un potente pterodattilo, di Poseidon, un gigantesco robot che vive nelle profondità marine, e di Roden, capace di trasformarsi in pantera, il

giovane Koichi sconfigge l'eterno nemico Yomi grazie ai propri poteri ESP.

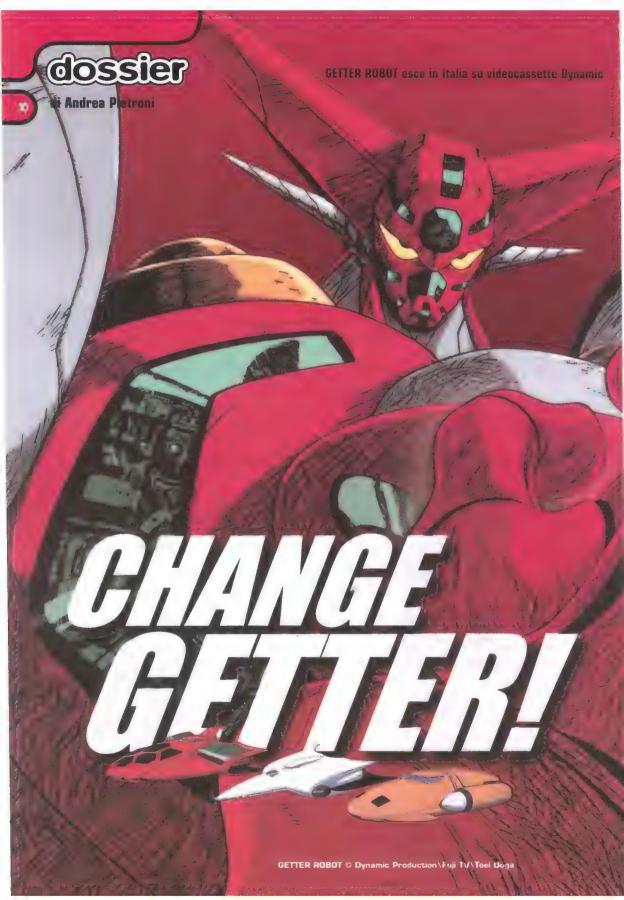
Per finire in bellezza questo sipario dedicato alla *science fiction*, torniamo alla fantascienza più pura, quella di **Captain Future**, tratto dai romanzi popolari degli anni '40 (pubblicati nelle cosiddette 'Pulp Magazine') di Edmond Hamilton, che viene riadattato qui per il pubblico moderno; gli stereotipi dei racconti permangono (il capitano, il robot, l'androide mutaforma, lo scienziato nel computer), ma a essi viene affiancata una graziosa poliziotta per complicare le avventure. Nonostante tutto, il risultato è appena mediocre.

La serie prodotta dalla Toei Doga si compone di 52 episodi trasmessi in Giappone a partire dal 1978.

Un giovane scienziato, chiamato dai suoi uomini Captain Future, è sempre pronto a condurre innumerevoli indagini attraverso il cosmo per aiutare la polizia spaziale. L'aiutano il robot Greg, il cui design ricorda vagamente quello di C3PO in *Guerre Stellari*, l'androide mutaforma Otto e il prof. Simon, il cui cervello è inserito in un piccolo meccanismo volante. Sempre presente è anche Joan, innamorata del protagonista, che ricambia i suoi sentimenti.

di Andrea Pietroni

GETTER ROBOT esce in Italia su videocassette Dynamic

CHANGE GETTER!

Il 4 aprile dell'ormai lontano 1974 sugli schermi televisivi giapponesi iniziò quello che a ragione può essere considerato il momento della rivoluzione robotica dell'animazione giapponese, ovvero la messa in onda della serie **Getter Robot**. Se fino a quel momento i robot erano macchine guidate a distanza (*Tetsujin 28*), o giganti d'acciaio con pilota umano (*Mazinger Z*), dalla prolifica mente di Go Nagai e dall'abile mano di Ken Ishikawa nacque il primo robot trasformabile dell'animazione. Tre ragazzi difficili ma dalla potente forza combattiva, Ryo, Ayato e Musashi, vengono messi alla guida di tre machine, le Gettmachine, capaci di unirsi in tre diversi robot adatti al combattimento nei tre elementi: aria, terra e acqua. Fin qui niente di complicato, ma sicuramente qualcosa di geniale nella sua semplicità che ha trasformato per sempre il modo di vedere i robot per gli addetti ai lavori nel mondo dell'animazione, e visto il successo di pubblico, di lì a poco le sporadiche serie televisive con giganteschi automi come protagonisti si moltiplicarono a vista d'occhio. Go Nagai, ancora una volta (anche il suo *Mazinger Z* aveva sancito, qualche anno prima, alti punti fermi nella concezione delle storie sui robot), ha dato una svolta al mondo dei manga e all'animazione: ancora oggi il suo **Getter Robot** rimane una delle più apprezzate serie televisive, ogni generazione di fan continua a farla rivivere, e a parte i vari seguiti e remake realizzati dalla stessa Dynamic, vanta anche il maggior numero di imitazioni e citazioni all'interno di altre serie, prima fra tutti *Gekiganger 3* (la finta serie TV di cui sono fanatici i protagonisti di *Nadesico*).

Tornando a **Getter Robot** è anche bene fare chiarezza sulle tante incarnazioni che ha avuto nel corso degli anni

GETTER ROBOT – dal 4 aprile '74 all'8 maggio '75

La prima serie (trasmessa in Italia con il titolo di *Space Robot*) conta 51 episodi, e vede la squadra Getter difendere la Terra dal popolo dei rettili (Hachu jinrui), che dopo migliaia di anni passati a vivere nelle viscere del pianeta, sono ritornati rivendicando il loro dominio sulla superficie. I piloti del Getter Robot sono Ryoma Nagare, Hayato Jin e Musashi Tomoe, rispettivamente alla guida delle tre Gettmachine: Eagle, Jaguar e Bear capaci di configurarsi nei tre robot Getter 1, Getter 2 e Getter 3.

GETTER ROBOT G – dal 15 maggio '75 al 25 marzo '76

Iniziata la settimana successiva alla messa in onda dell'ultimo episodio della prima serie, di cui ne è anche il seguito, anche se presenta un nuovo titolo la numerazione prosegue dall'episodio 52 sino al 90. Dopo la tragica morte di Musashi Tomoe nella battaglia finale contro l'imperatore Gore e la distruzione del Getter Robot immolato al funerale di Musashi, entra in scena un nuovo pilota (Benkei Kuruma) e un nuovo Getter Robot. Le Gettmachine questa volta si chiamano Dragon, Riger e Poseidon, e si configurano in Getter Dragon, Getter Riger e Getter Poseidon. Il nemico di questa seconda serie è l'Impero dei cento demoni (Hyakki Teikoku), il cui imperatore, Burai, muoveva da dietro le quinte le azioni del popolo dei rettili.

GETTER ROBOT – pubblicato dal '74 al '76 sulla rivista "Shonen Sunday" di Shogakukan

Contemporaneamente alle due serie televisive, Ken Ishikawa dise-

Ryoma Nagare

Hayato Jin

Musashi Tomoe

Michiru Saotome

Professor Saotome

gna il manga di **Getter Robot**, presentandoci però qualche differenza rispetto alla serie. A parte l'aggiunta di un po' di violenza (la serie TV era da questo punto di vista un po' più edulcorata) e una minore stereotipazione dei personaggi, presenta una storia dai toni molto più drammatici e con qualche differenza narrativa. Soprattutto il finale presenta una notevole differenza rispetto alla serie animata. La guerra contro Burai prende una svolta inaspettata dopo il ritrovamento di un gigantesco robot (Uzara) costruito in tempi antichi dal popolo di Atlantide, robot [illegible] demoni e la testa [illegible] quelle della squadra Getter. Il gigantesco robot contiene al suo inter[illegible] gente di Atlantide e due atantidei accolgono Ryo raccontandogli [illegible] del loro po[illegible] della malattia che li sta distruggendo poco a poco. Sebbene gli atlantidei [illegible] catturato i tre piloti della Squadra Getter per usare i loro corpi, l'at[illegible]tacco dei demoni e la distruzione delle capsule che contengono i corpi inermi dei loro concittadini spingono uno dei sopravvissuti ad aiutare Ryo e gli altri restituendo loro il Getter Dragon riparato e dotato di una nuova micidiale arma frutto dell'elevata tecnologia di Atlantide. Il gigantesco Uzara teletrasporta nello spazio la base dei Cento Demoni e il Getter Dragon la distrugge con lo Shine Spark, l'arma mortale dono di Atlantide unito al potere straordinario dei raggi Getter.

GETTER ROBOT GO – dall'11 febbraio '91 al 27 gennaio '92

Terminata la serie televisiva e i fumetti nel lontano '76, di **Getter Robot** non se n'è quasi più sentito parlare almeno sino al 1991, in cui, complice l'atmosfera di ripescaggio di vecchie serie rinate grazie a più o meno riusciti remake, esce una nuova serie TV. Al posto del dottor Saotome abbiamo il dottor Tachibana, e alla guida delle Gettmachine abbiamo Go Ichimonji, Sho Tachibana e Gai Daido. I tre Getter Robot prendono il nome dei rispettivi piloti, e l'unica differenza con il precedente robot, a parte la trasformazione più plausibile (e soprattutto più facile da farne un giocattolo), è il fatto che il Getter Sho ha un aspetto femminile, dato che il pilota è una donna. Il nemico della serie è il professore pazzo Landau e il suo esercito di Metal Beast. Purtroppo, però, vuoi per la semplicità delle storie adatte a un pubblico di giovanissimi e vuoi una caratterizzazion[illegible] proprio ben riuscita del nuovo Getter Robot, molto più simile a un robot trasformabile in voga in quegli anni, la seri[illegible] non ebbe molto successo fra i fan. Fan che invece ne apprezzarono la rispettiva versione a fumetti (sempre dise[illegible] e scritta da Nagai) che segnò il vero momento della rinascita del Getter Robot.

GETTER ROBOT GO - pubblicato dal '91 al '93 sulla rivista 'Shonen Captain' di Tokuma Shoten

Seguito della precedente, narra le vicende parecchi anni dopo la sua conclusione. Ora Hayato Jin è a capo del progetto Getter, e la storia inizia con la [illegible] del primo pilota del nuovo robot, scelta che ricade sul giovane e

Shin Getter dragon

Getter Dragon

Getter Dragon

Getter Liger

Getter Poseidon

promettente atleta Go Ichimonji, che seppur riluttante, accetta il gravoso compito. Il secondo pilota è Sho Tachibana, figlia del professore che ha costruito il nuovo Getter Robot. Il terzo pilota è il corpulento e fortissimo Gai Daido. Una guerra di proporzioni mondiali si scatena quando lo scienziato folle Professor Landau organizza un esercito di cyborg per conquistare la Terra e quelli che l'avevano bandito a causa dei suoi esperimenti su cavie umane. Fin qui ci sono gli ingredienti classici già visti e rivisti, ma sotto un plot molto semplice, si nasconde una storia molto complessa e articolata che si svilupperà mano a mano che procede la serializzazione. La potenza dell'esercito di Landau è talmente grande che il conflitto si sviluppa su tutto il pianeta, coinvolgendo gli eserciti di ogni nazione e i rispettivi robot (già, perché il Getter Robot non è l'unico robot sulla Terra), e a parte i protagonisti, molti personaggi comprimari hanno una grande importanza nel conflitto. Un'importante svolta nella storia si ha quando il consigliere di Landau, Rasetsu, mostra il suo vero aspetto di uomo rettile che fino a quel momento si era servito dell'esercito del professore pazzo per dare il via a una nuova era per la sua razza, da tutti creduta estinta. Ma le sorprese non finiscono qui: nelle rovine della vecchia base del professor Saotome si nasconde la sua ultima creazione, un nuovo Getter Robot (la prima apparizione dello Shin Getter Robot). Il ritorno di Ryoma Nagare alla guida del nuovo Getter Robot assieme a Go e ad Hayato, e la scoperta di ciò che rappresenta l'energia getter, porterà tutta la vicenda a una conclusione degna di un racconto mitologico, la cui divinità è rappresentata dallo stesso Getter

Robot. Questo è sicuramente il fumetto più bello di tutta l'intera saga, fumetto che ha dato il via anche alla successiva rinascita 'animata' rappresentata dai tredici episodi della serie di OAV **Getter Robot – The last day**, che abbiamo potuto gustarci grazie a un'edizione italiana molto curata.

CHANGE!! SHIN GETTER ROBOT

Prodotti nel 1998 per festeggiare il quindicesimo anniversario dell'Emotion, **Shin Getter Robot** prende diversi spunti narrativi dalla versione a fumetti di **Getter Robot Go**, ma la storia è vista in maniera ancor più catastrofica, e per la prima volta abbiamo una spiegazione sui raggi getter che dall'inizio rappresentano un importante fattore legante per tutte le vicende che andranno poi a delineare il bellissimo finale. La storia è costruita in maniera eccellente, e se all'inizio risulta tutto confuso e senza capo né coda, mano a mano che la serie procede ogni elemento che sembrava essere lasciato al caso trova una spiegazione e una sua utilità al fine della comprensione della storia. **Shin Getter Robot** non va visto come un seguito delle precedenti serie, ma come una storia a parte, anche se riferimenti alle vicende passate sono presenti solo come omaggi, come la presenza di Gore e di Burai (gli imperatori nemici delle prime due serie) che qui sono mostri frutto di esperimenti genetici, oppure il fatto che la forma definitiva dello Shin Dragon è presa in prestito dal gigantesco Uzara (il robot di Atlantide presente nella prima serie a fumetti). A parte i personaggi classici, Go, il primo pilota del Getter Robot Go, qui è in realtà una specie di clone della defunta figlia di Saotome, Michiru. Il piccolo Genki (il figlioletto di Saotome) è in realtà una bambina, che col nome di Kei (datole dal padre adottivo Benkei) diventerà il pilota dello Shin Getter

Shin Getter 1

Shin Getter 2

Shin Getter 3

Ryoma Nagare

In alto, una vignetta tratta dal maga di Getter Robot dove appare Uzara, il robot costruito dagli atlantidei. E in alto a destra lo Shin Dragon come appare nell'OAV. Come potete notare (a parte il corpo centrale del robot), sono praticamente identici

2. Sia la sua caratterizzazione gra [illegible] nome sono stati presi dal personaggio [illegible] **[illegible]** [illegible] 2 al posto di Sho Tachibana. Altri personaggi sono stati presi da alcuni fumetti di Ken Ishikawa: Kowen e Stinger sono due di questi, e gli stessi nemici (chiamati semplicemente Invader) sono i Dogura, mos [illegible] forma presenti in un [illegible] Ishikawa. A parte questo [illegible] senta una notevole animazione e un bel [illegible]

[illegible]

[illegible] precisamente nel gioco di simulazione intitolato **Super Robot Taisen** (la guerra dei Super Robot), [illegible] Playstation [illegible]

taglie per la salvezza dell'umanità [illegible] grazie al successo del videogioco, Ishikawa si mette nuovamente [illegible] qualche episodio a fumetti per le varie raccolte antologiche a fumetti dedicate ai vari videogiochi. Nascono così gli episodi autoconclusivi **Getter Robot VS Getter Robot G**, **Shin Getter Robot Aratanaru Tatakai** e **Shin Getter Robot First Contact** act 1 e act 2 [illegible] primo, la Squadra G [illegible]

Getter Rekka

Getter Saiden

Getter Kongo

il Getter Robot G trafugato da uno degli emissari dell'Impero dei Rettili. Nel secondo, Getter Robot, Getter Robot G e lo Shin Getter sono alle prese con il ritorno dell'Impero dei Cento Demoni, ritornati dallo spazio esterno (dov'erano stati mandati alla fine della prima serie a fumetti), ma resi più potenti e ricostruiti da una specie di virus tecnologico alieno (probabilmente gli Invader della serie di OAV). Nei due episodi intitolati **First Contact**, invece, fanno la loro comparsa una razza di insetti tecnologici alieni che si apprestano a invadere il pianeta, esseri molto simili a quelli presenti nella serie di OAV.

GETTER ROBOT DAIKESSEN!

Nel 1999 esce anche un videogioco interamente dedicato alle saghe del Getter Robot (simile per meccanica di gioco ai vari **Super Robot Taisen**) dove appaiono tutti, ma proprio tutti i robot e i personaggi delle varie saghe Getter. Ma a parte le vecchie conoscenze, troviamo anche alcuni nuovi arrivi, tra cui una squadra Getter (Getter Robot Zan) tutta al femminile formata da tre ninja: Akane Mizuki, Tsubaki Akiyama e Kaede

Shibazaki, rispettivamente alla guida di Getter Rekka, Getter Saiden e Getter Kongo. Un gioco molto bello e avvincente (ma interamente in giapponese), dove ci si può divertire anche nella manovra d'aggancíamento dello Shin Getter in varie condizioni atmosferiche e nello spazio. Inoltre, il gioco presenta alcune sequenze animate di pregevole fattura, fra cui un'esaltante sigla.

SHIN GETTER ROBOT TAI NEO GETTER ROBOT

Fino a questo punto abbiamo parlato del passato di **Getter Robot**, ma cosa ci presenta il futuro? Ma naturalmente una nuova serie di OAV, che inizia con un nuovo epilogo alla prima serie televisiva, per proseguire diversi anni dopo con Hayato a capo della base Nisar (vista nella serie **Getter Robot Go**) e del progetto del Neo Getter Robot. La serie è prevista in soli quattro episodi, ma già dal primo ci regala sicuramente quanto di meglio, tra azione e storia, ci si può aspettare da Getter Robot. Fortunatamente, anche questo capolavoro ce lo possiamo già gustare in italiano, quindi non vogliamo rovinarvi il gusto di guardarlo dando delle anticipazioni (anche perché anche in Giappone non è terminato).

L'unica cosa che possiamo dirvi per gustarvelo in santa pace è che può essere considerato come una specie di remake della serie Go, e non solo per la presenza dei personaggi presi da quella serie.

Comunque, siamo arrivati alla fine di questo excursus sulle molteplici e sfaccettate saghe di Getter Robot, e anche se ci sarebbero tante altre cose da dire, al momento ce ne viene in mente solo una ... Change Getter Robot Switch On!

Akane Mizuki

Tsubaki Akiyama

Kaede Shibazaki

IN EFFETTI, I PERSONAL COMPUTER HANNO CONTRIBUITO A SGRAVARE L'UOMO DA UNA SERIE DI COMPITI NOIOSI, VELOCIZZANDONE INOLTRE L'ESECUZIONE. PERSONAL COMPUTER COME **QUESTI**...

Clamp
CHOBITS
Chapter. 1

KLONG
THUMP
MIAO!
IL MIO NOME E` HIDEKI MOTOSUWA...
...E ANCHE SE QUEST'ANNO COMPIO DICIANNOVE ANNI, SONO STATO BOCCIATO AGLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ...
SIGH
CLOCK
CLOCK
SONO PASSATI SEI MESI DA QUANDO SONO VENUTO A TOKYO PER POTER FREQUENTARE LA SCUOLA PRIVATA DI PREPARAZIONE AGLI ESAMI D'AMMISSIONE ALL'UNIVERSITÀ.
PER QUESTO MOTIVO, OGNI SANTO GIORNO DEVO PURE GUADAGNARMI DA VIVERE. QUESTO E` IL MIO LAVORO...
AH, GIÀ. VIVO DA SOLO IN UN MINI APPARTAMENTO, E I MIEI GENITORI NON CONTRIBUISCONO ALLE MIE SPESE IN NESSUN MODO. CARINI, EH?
PUB YOROKONDE

DIECI CASSE DI BIRRA, DIECI CASSE DI SOUR...

IL SAKE TIPICO DI FUKUOKA...

SSSSS

HO FINITO DI GETTARE I RIFIUTI!

SBAM

GRAZIE!

WHIRR

UN PERSONAL COMPUTER...

GUARDA QUA. NON LO TROVI BELLISSIMO? QUESTO È L'ULTIMO MODELLO PCN...

DI UNA VELOCITÀ INCREDIBILE! BISOGNA PROVARE PER CAPACITARSENE!

UH...? NON SAPEVO CHE T'INTERESSASSERO CERTE COSE...

AH, BE'... N-NON È PROPRIO COSÌ...

L'ATTIVAZIONE E` FACILISSIMA...
HEH
...E ANCHE L'ACCESSO A INTERNET...
OH?!
SE TI CAPITASSE DI DOVERNE COMPRARE UNO NUOVO, PRENDINE UNO DI QUESTO LIVELLO!
COME SEMPRE, L'ULTIMO MODELLO E` IL MIGLIORE!
WHAM
UGH
AH...
C-CERTO...

GRAZIE!
CIAO!
ARRIVEDERCI! A DOMANI!
AH, SICU-RAMENTE...
PFUI
UN PERSONAL COMPUTER...

MA TI PARE CHE UNO STUDENTE BOCCIATO AGLI ESAMI D'AMMISSIONE E SENZA UN SOLDO IN TASCA...
...POSSA ANCHE SOLO PROGETTARE DI COMPRARSI UNA COSA DEL GENERE?!
GRRR
E' OVVIO CHE ANCH'IO VORREI UN PC!
RATTLE RATTLE
SIGH
VORREI SEMPLIFICARMI LA VITA! SCAMBIARE E-MAIL CON GLI ALTRI!
ULTIMAMENTE...
...PARLO UN PO' TROPPO SPESSO DA SOLO... VIVENDO DA SOLO ERA INEVITABILE...
CHATTARE A PIU' NON POSSO...
AAARGH
...E GUARDARE TUTTI I SITI EROTICI CHE CI SONO SU INTERNET!
GNAU?!
MAU!

MA VI RENDETE CONTO? SIA ALLA SCUOLA PRIVATA PER LA PREPARAZIONE AGLI ESAMI D'AMMISSIONE, SIA SUL POSTO DI LAVORO...

...IO SONO L'UNICO A NON POSSEDERE UN PERSONAL COMPUTER! NON E' GIUSTO!

INSOMMA, VORREI AVERNE UNO ANCH'IO, MA SONO TALMENTE COSTOSI...

URGH

E POI, ALLA FINE DEI CONTI, ANCHE SE NE COMPRASSI UNO, NON SAPREI COSA FARMENE VERAMENTE...

BE', CERTO, I SITI EROTICI SU INTERNET LI GUARDEREI COMUNQUE...

BALLE! IO DESIDERO UN PC!

SOPRATTUTTO ORA CHE LI FANNO DI FORMA UMANA...

QUANDO SCARICO LA SPAZZATURA, TROVO DI TUTTO NEI VICOLI... PERCHE' NON MI CAPITA MAI DI TROVARNE UNO ABBANDONATO...

EHI!
OH, CACCHIO!
C'È UNA RAGAZZA LEGATA E SVENUTA LUNGO LA STRADA!

FLAPFLAP
SONO FINITO SULLA SCENA DI UN DE-LITTO! OH, PO-VERO ME!
OH, SANTO CIELO! NON SARÀ MICA MORTA?!
FLAPFLAP FLAPFLAP
COS..? MA QUESTE ORECCHIE...
UN MO-MENTO!
QUELLO È UN PC.
QUE-STO...
...È UN PUNTO DI RACCOLTA DEI RIFIUTI.
MA AL-LORA VUOL DIRE CHE...
MI SONO PRESO UNO SPAVENTO PER NIENTE...
È SOLO UN PC... LI FANNO COSÌ REALISTICI, ORMAI...

...Q-QUESTO COMPUTER... È STATO BUTTATO VIA...
FIUUUU
GLUP
...PER CUI...
...ANCHE SE ME LO PORTO VIA...
FLIP FLIP
...NESSUNO VERRÀ A RECLAMARLO INDIETRO!
NESSUNO NESSUNO!
HUNNGH...
RATTLE
E POI, DOPOTUTTO, RENDO UN UTILE SERVIZIO ALLA SOCIETÀ ELIMINANDO DALLA CIRCOLAZIONE RIFIUTI INDUSTRIALI CHE, SI SA, SONO DIFFICILI DA SMALTIRE...
INOLTRE, SE NON SARÀ INCENERITO, AVREMO MENO DIOSSINA NELL'ARIA, COSÌ L'INQUINAMENTO SARÀ MINORE E IL BUCO NELL'OZONO NON SI ALLARGHERÀ ULTERIORMENTE!
EHEH

NGGH
HUMPH
M-MA DI COSA E` FATTO..?! DI PIOMBO GHISATO?! E` MOSTRUO-SO...
C-CRIB-BIO...
RATTLE
RATTLE
QUESTO SAREBBE IL PESO DI UN PC?!
DROP FLIP

SBAM
PER LA MISERIA...
HANF HANF
...E` TROPPO PESANTE...
DICO...
E` SOLO UN PC, IN FONDO...
CERTO CHE...
...GUARDANDOLO COSÌ, SEMBRA PROPRIO UNA RAGAZZA VERA...

FORSE L'HANNO BUTTATO VIA PERCHÈ È UN MODELLO VECCHIO...
EHI...
QUESTO PERSONAL COMPUTER È PRATICAMENTE NUOVO... ANZI... SEMBRA CHE NON SIA MAI STATO USATO!
È COSÌ CARINA...
...E MORBIDA AL TATTO...
BLUSH
...
LO COLLEGO IMMEDIATAMENTE E LO ATTIVO SUBITO!
HOP
HOP
MA NON TEMERE... TI USERÒ IO COME SI DEVE!
UN VERO PECCATO...

DOPO QUATTRO ORE...
...E UN QUARTO...
MA DOVE DIAVOLO E` QUEL MALEDETTO INTERRUTTORE D'ACCENSIONE?!
AAARGH
AHH!
N-NON SARÀ MICA CHE...?
FIUUUU
HO PREMUTO TUTTO QUELLO CHE C'ERA DA PREMERE! OGNI BOTTONCINO, SPORGENZA O PICCOLO RILIEVO... MA NIENTE!
COSA DEVO FARE?!
NON E` POSSIBILE!
...L'INTERRUTTORE L'HANNO MESSO...?
WHUMP

...Q-QUESTO E` L'UNICO PUNTO CHE NON HO ANCORA CONTROLLATO...
EPPURE...
CHE IMBARAZZO...
SEMBRO UN MANIACO...
VERO?!
S-SE NON SI ACCENDE... CHE FIGURACCIA...
N-NON STO FACENDO QUALCOSA DI OSCENO! E` T-TUTTO NORMALE! E` UN COMPUTER, NO?!
TUTUM TUTUM
...

TUTUM
TUTUM
TUTUM
FLIP
WHIRR
CLICK

FLAP
BLINK

CHII...*
* NOTA BENE: SI PRONUNCIA "CII"- KB

COS...?
CHII...?
CHII...
E-EHI! AAARGH!
ASPETTA!
THUMF
CHII?
VUOI DIRE CHE QUESTO SAREBBE IL TUO NOME?

CHII.
P-PERCHE` HO QUESTA STRANA SENSAZIONE DI DEJA-VU? E`... E` COME SE STESSI RIVIVENDO QUALCOSA CHE E` GIÀ ACCADUTO...
GRAB
ORA, PERO, MI CHIEDO SOLO UNA COSA...
...SECONDO VOI, ORA CHE MI RITROVO IN UNA SITUAZIONE DEL GENERE, DOVREI RITENERMI FORTUNATO O COSA?
CHOBITS - CONTINUA

Ryoichi Ikegami
RYUGETSUSHO IV
-BELVE-
PARTE SECONDA

Molto … vevano fra gli
belve grott… che dotate di strabilianti
capacità. … une di esse si accoppiaro-
no con … umani, e così ebbe
origine la stirpe dei *saishi*, nelle cui
vene scorre da secoli sangue velenos…
Gen T…inosuke è uno dei poch…
saishi sopravvissuti allo ste…
della razza e un imbattibi…
spada, ma nonostante …
riesce a ferirlo grav…
a caso si tratta di …
bestia. Accolto i…
convento, scop…
monaca di no… hijaku
è anch'ella … *saishi*.
e per giunta sorella
maggiore di Han…
Inui, un *ronin* della
corrente che non vede
di buon occhio l'ingresso
di stranieri in Giappone.
Per proteggere Shijaku,
Gen accetta di sorvegliare
la riunione della corrente
xenofoba anti-stranieri
che deve aver luogo nel
convento. Ma le guardie
della città e gli uomini
bestia sono a pochi
passi da lui...

SORELLA SHI-JAKU... POSSO ANDARE A DARE UN'OCCHIATA AL DI FUORI DEL CANCELLO?

?

SONO PREOCCUPATA PER IL SIGNOR TSUKINOSUKE, CHE ERA ANDA-TO INCONTRO AI RONIN...

...

TEMPIO DI REISEN

...?
FLIP
GWAHRR
COSA...?!
GHMMPH
RIP
RIP

FLAP
FLAP
FLAP

...!

COME TEMEVO, PARE CHE I NOSTRI NEMICI NON SIANO **SOLO** LE GUARDIE DELLA CITTÀ...

CHA
CHACK

* ANTICO NOME DELL'ATTUALE PROVINCIA DI WAKAYAMA - KB

STRIP
SNIFF SNIFF

CHE CRUDELTÀ... MA PERCHÈ HANNO FATTO UNA COSA TANTO ORR-IBILE...?
UOMINI BESTIA... ES-SERI CHE VIVONO SEGUENDO SOLO IL LORO ISTINTO PRIMORDIALE... NON LI PERDO-NERÒ MAI!
COME POTRÒ MAI CHIEDERE PERDONO AI GENITORI DI TAMAE...?
QUESTA VOLTA NON POSSO PER-METTERMI DI PERDERE...
GRAB

...CONTRO QUELLE BELVE UMANE!

CRASH
SMASH

ZACK
BASH
SLOCK
KLANG

FUGGITE!

WHUP

TAP TAP

WHUPP

KA BOOM

DASH

TI SONO DAVVERO RICONOSCENTE... E' GIÀ LA SECONDA VOLTA CHE MI SALVI LA VITA...
SE DICI DAVVERO, ALLORA POTRAI **DIMOSTRARMI** LA TUA RICONOSCENZA, QUESTA VOLTA... DESIDERO CHE TU **SALVI LA MIA ANIMA...**
...
VOGLIO FARE L'AMORE CON TE... ORA... SUBITO...

UN CIMITERO E' IL LUOGO IDEALE PER L'ACCOPPIAMENTO DI DUE BELVE UMANE...
FLAP

BOOM

KABOOM

RUMB

WHUMP
WHUMP
WHUMP

HAAH

HANF
HANF
P-PER-CHE... HO C-COME L'IMPRESSIONE... CHE QUESTA COSA... SIA **LEGGERMENTE** SACRILEGA...?

BOOOM

IO... TI RINGRAZIO...
DEVO CHIEDERTI UN'ALTRA COSA, PERÒ...
VORREI CHE TU DESSI UNA MANO A MIO FRATELLO MINORE HANSHIRO INUI...
...

SZOCK
SHIJAKU!
FLOP
...

TAP TAP
TAP TAP
A ME NON INTERESSA LA POLITICA. NON STO DALLA PARTE DI NESSUNO.
HO UCCISO SOLO QUELLI CHE MI HANNO AGGREDITO.
GEN... GEN TSUKINOSUKE...?

...
..TSUKI-
NOSUKE...

SSSSSSHHHHH

FLASH

RYUGETSUSHO - CONTINUA

Mohiro Kito

NARUTARU

SULLA SCACCHIERA

BAKOOM
AAH!
ARGH!

FLIP

IL BAR BAR BAR 5 E' STATO ABBATTU-TO!
TUTTE LE UNITÀ AEREE SONO STATE ANNIENTATE!
IL DISPIEGAMEN-TO DEI MISSILI TERRA-ARIA A CORTA GITTATA E' TERMINATO.
SQUADRA IN ASSETTO DI BATTAGLIA, CONTINUATE IL FUOCO CONTRO IL BERSAGLIO NUMERO UNO!
BERSAGLIO AGGANCIATO!

FUOCO!
BA SSH

FFFIIIIIIII

DUMP

BASH
ROARR
GURGLE
FLAP
WHIZ
ZZ

BERSAGLIO NUMERO DUE IN AVVICINA-MENTO!
DUMP
DUMP
STATO D'ALLERTA CONTRO POSSIBILI ATTACCHI AEREI!

MA CHE DIAVO-LO STANNO FA-CENDO QUELLI DELLA SQUADRA ANTIAEREA?!
BLOW BLOW

DUMP
AH!

DUMP

CREAAAK

COSA? E PERCHE` IO?!
SUPPONGO PIUTTOSTO CHE TU ABBIA FATTO QUALCOSA CAPACE DI ATTIRARE IL SUO RISENTIMENTO... NON E` COSI`?

CHIUNQUE SIA COLLEGATO MENTALMENTE A UN CUCCIOLO DI DRAGO, NE PERCEPISCE ANCHE IL DOLORE... PERCHE` NON E` COSI` ANCHE IN QUESTO CASO?
MI CHIEDO COSA SIGNIFICHI...

MA COME RIESCE A FARE DELLE BATTUTE DEL GENERE IN QUELLE CONDIZIONI?!
HANF HANF
E` VERO... IN EFFETTI SEMBRI PROPRIO IL TIPO CAPACE DI FAR PIANGERE LE RAGAZZE, TAKANO!

...DI UNA MAGGIORE SOGLIA DI SOPPORTAZIONE DEL DOLORE...
IO NON PENSO AFFATTO CHE LE FEMMINE SIANO DOTATE...

FORSE NON SI ACCORGERÀ NEMMENO DI QUELLO CHE STA PER CAPITARE...

ALLORA QUEI DUE COSI NON STANNO DALLA STESSA PARTE...
MA COSA...?
SNIF
WIINNNN

SH
SWISS

CHE...?
THUD
MA...
TU...

MI SENTI, NORIO? HO FATTO APPENA IN TEMPO...
ANCHE SE NON L'HO FATTO DI MIA SPONTANEA...
...VOLONTÀ...

SHIINA!

S-SHIINA...
VA' AD ACCERTARE I FERITI!
E RIFERISCI LA SITUAZIONE ALLA BASE!

PARE CHE MI SIA PROPRIO DIFFICILE TENERE IN STATO DI ARRESTO QUESTE DUE RAGAZZINE, EH?

...

COMUNQUE SIA, E' UNA RESPONSABILITA' CHE HO DOVUTO ACCETTARE MIO MALGRADO...

DOVREBBE PASSARE SUL MIO CADAVERE, MA A PARTE QUESTO...

HOSHI-
MARU!
SPLAT
COME?
COSA?
COSA
VUOI
DIRMI?
TAP
TAP

FLIP

BLOW

FLOW

NORIO!

BASH

MA COS'E'? SENTITE ANCHE VOI...
...QUESTO PROFUMO...
...DOLCE?

SSSSHHHH

HANF
HANF

COUGH

THUMF

E' UN ATTACCO CHIMICO!
PROTEG-GETEVI DAI GAS!
SSSHHH

NON ABBIAMO ALCUNA RISPOSTA DA PARTE DELLA SQUADRA IN ASSETTO DI BATTAGLIA!
CHE RAZZA DI GAS AVRANNO USATO?!

FORMATE DEI DRAPPELLI PER RACCOGLIERE INFORMAZIONI SOTTO PROTEZIONE COMPLETA!

NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE POTESSE SUCCEDERE...

MORIRANNO...
...TUTTI QUANTI.

HHHN...
ACH...
FLOP

L'UNICA COSA CHE UN CUCCIOLO DI DRAGO NON PUÒ FARE...
...È RESTI-TUIRE...
...LA VITA...

BEL COLPO, NIENTE DA DIRE...

M-MA QUESTO...
...CHE SIGNIFI-CA...?
HOSHI-MARU...
...DIM-MELO...
CHE COS'E' SUCCESSO...
...A QUEI SOLDATI?
RISPON-DIMI...

HOSHI-
MARU...

FA' FORMARE UNA SQUADRA DI SOCCORSO DAI GRUPPI IN ATTESA!
CHIAMA IL LABORATORIO CHIMICO!
CONTROL-LA I DANNI SUBITI DA OGNI SQUA-DRA!

VERIFICHERÒ LA DIREZIONE DEL VENTO INTORNO AL CAMPO DI BATTAGLIA.

MIO DIO!

E SE IL GAS RAGGIUN-GESSE LA CITTÀ?

ORDINE D'EVACUAZIONE A TUTTE LE CITTÀ NELLE VICINANZE!
USATE QUALUNQUE SCUSA!

SONO ARRIVATE LE INFORMAZIONI RELATIVE AL GAS.
DI COSA SI TRATTA?
SEMBRA DI TIPO AC.

DANNAZIONE...
PROPRIO IL TIPO CHE CAUSA LA MORTE ISTANTANEA...

UFFICIO PREVENZIONE CALAMITÀ. MI DICA.
COME?!
OH, MI SCUSI... LE PASSO SUBITO UN RESPONSABILE!

UN MOMENTO SOLO...
EHI! DOV'È TANAKA? HO IL CORPO DI DIFESA TERRESTRE IN LINEA!
SARÀ DALLA SOLITA TABACCAIA...

FLOP

HANNO L'AUTO-RIZZAZIONE A RICORRERE A QUALUNQUE MEZZO, L'IMPORTANTE E' BLOCCARE LE AZIONI DEL BERSAGLIO NUMERO UNO!
FA' INTERVENIRE LE UNITA' BLINDATE!

HO QUI IL GENERALE D'AVIAZIONE HODA.

IL CORPO DI DIFESA AEREA TENTERA' L'INTERVENTO ARMATO.

ARRIVERA' QUELL'ABOMINEVOLE STORMO DI AEREI...

MMM...

COSA C'E?

...NIENTE...

ROAR
RRR
I DATI RELATIVI ALLA POSIZIONE DEL BERSAGLIO SONO STATI CONFERMATI.
E' DA UN BEL PO' CHE CI TROVIAMO IN STATO D'ALLERTA IN VOLO!
CE NE OCCUPIAMO NOI, ORA!
SPARATE A RAFFICA COL GATLING SOLO PER DUE SECONDI ESATTI!
E NON MANCATE IL BERSAGLIO!

ROARRRR

GUSH

ORION 1, STACCATEVI DALLO STORMO!
ORION 2, ATTACCATE IL BERSAGLIO NUMERO UNO!

THUD
THUMF

UGH...
GOSP

BUERGHL...

UN COLPO DIRETTO DA TRENTA MILLIMETRI È STATO DAVVERO EFFICACE...
FLIP

KACHANG

VEDIAMO COME SE LA CAVANO CONTRO UN GAU-8/A AVENGER...

...UN MITRAGLIATORE GATLING DA TRENTA MILLIMETRI!

WOOOSSHH

FFII
BOOOM

UGH!
GHAAAH!

RESISTI, SATOMI... STO ARRIVANDO...

QUI ORION 2, CI SEPARIAMO!
IL BERSAGLIO NUMERO UNO E` STATO COLPITO!

RICEVUTO!
ORION 3, SPARARE A RAFFICA CON IL GATLING CONTRO IL BERSAGLIO NUMERO UNO!

BLOW
DUMP
DUMP
DUMP

FLUSH

FLAP

AGH!

BRAHM
BASH
BASH

UGH!

QUI ORION 4!
COLPO MESSO A SEGNO, CONFERMATO.

PASSIAMO ALLA SECONDA FASE D'ATTACCO.

ROARRR

KRAMM

BA BA BA BA BA BANG
BANG BANG
AH...

KABOOM

AH...
AH...

L'ORION 3 E L'ORION 4 SONO STATI ABBATTUTI!

DANNA-ZIONE!

WOOSH

...E SE CAPITASSE QUALCHE EMERGENZA PROPRIO MENTRE TU SEI QUI?
AH AH AH! SI FIGURI, SIGNORA...
ORMAI LE GUERRE SI COMBATTONO SOLO IN POCHE ZONE DEL MONDO...
...

CO
ECCO PERCHÈ...

...LE ESERCITAZIONI MILITARI DEVONO RISULTARE COSÌ PLATEALI...
DUMP DUMP DUMP
CI AVEVANO AVVISATO DI QUESTO, MA SONO PROPRIO ESAGERATI...

BLOWW

WOOOSH
BOOM
KRAMM
CHE?!
MA COSA...?!
HNF
N-NON SO PERCHÈ... M-MA NON MI SENTO MOLTO...

COME
IMMAGI-
NAVO...
E` IMPOSSI-
BILE COLPIRLI
RESTANDO A
DISTANZA E
SPARANDO A
CASACCIO...
...NO...
OH...

SMET-
TILA!

ADESSO...

ROARRR
BOOM
NO!
NO!
WO
OOSH

STAI SOLO **INIZIANDO** A CAPIRE QUAL E` IL TUO RUOLO...

...IN TUTTA QUESTA FACCENDA.

...NON DIMENTICARE MAI QUANTO E` ACCADUTO!
KABOOM

HANF
HANF

SATOMI.
ORA BASTA, D'ACCORDO?

PER OGGI...

...HAI UCCISO...
...A SUFFICIENZA...

TOBACO

FLIP

OH...
A-AKIRA...
S-STAI BENE? MA DOVE ERI FINITA...?
...COSA TI E` SUCCESSO?
AH...

NO...
NO!
SCIAFF
CHAK

OH, BENTORNATA!
IL CORSO E` FINITO TARDI, OGGI?
PAPÀ... OH, PAPÀ!
PAPÀ!
THUMP
UH

NARUTARU - CONTINUA

40
MEGUMI
KSR

GIUDICANDO DALLA TUA FACCIA...
...MI SEMBRA DI CAPIRE CHE TU ABBIA PERSO, VERO..?

IO... ECCO... S-SÌ... HO PERSO...
MA...

...VOI, PIUT-TOSTO...

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

TRINITA'

QUESTO FARO È COME SE FOSSE STATO **COSTRETTO** AD ATTACCARSI LÌ IN QUEL MODO...

NON AVETE LA TARGA...

BE', OVVIO!

PENSA TE... AVETE SU DELLE GOMME SLICK!

CERTO, CON QUESTO SELLINO PER IL PASSEGGERO SARÀ IMPOSSIBILE OTTENERE UNA TARGA...

PARLI DEL FATTO CHE **DOPOTUTTO** SIAMO PUR SEMPRE FRATELLO E SORELLA...?

PROPRIO COSÌ.

ALLORA, MI RACCOMANDO!
COSA?

DEVI VENDICARMI!
OH, BE'... VEDREMO...

WROOOOOOOOO

KLANK

BELLDANDY

WRRAAAA

ZHOEI

BELLDANDY

LO SAI, KEIICHI...
WRAAAAA

...PER QUALE MOTIVO NON MI PRESENTO COME LA REGINA...?
BE', CI SONO VARI MOTIVI... PER ESEMPIO PERCHE` MI VERGOGNO... MI SENTIREI DAVVERO RIDICOLA...
MEGUMI
MA PRIMA DI TUTTO PERCHE` NON SONO DEGNA DI FREGIARMI DI QUEL TITOLO...
...DATO CHE ORA, SU QUESTO VALICO...
WRAAAAAAAAAAA

...CI SONO IL VERO RE E LA SUA REGINA!
ZHOEI
BELLDANDY

WHUMP
ZHOEI
WROO
SKRII

FLASH
SWISH

L'HO VISTO!
KEIICHI!

SWISSH

HONDA

PROPRIO COSÌ!
E` UNO SPIRITO VERO?

RIESCI A CAPIRE CHI SIA ESATTAMENTE?
E` COME SE FOSSE COMPOSTO DA PENSIERI.

QUESTO NO...
SENTO SOLO CHE...
ZHOEI

ERA CIÒ CHE ASPETTAVO...

OK!

ANGELS
ECCOLO CHE ARRIVA!
HONDA
ANGELS

NON SONO LORO...
NEANCHE QUESTI...
...SONO QUELLI CHE CERCO...
FLOW
WRRAAAAAAAA
HONDA

HEH
ZHOEI
HONDA
...!
BELLDANDY
WOOSH
IL PASSEGGERO LATERALE NON E' LI' SOLO PER FARE DA CONTRAPPESO...
ZHOEI

WHUMP

ZHOEI
BELLDANDY
SKREEE
A VOLTE CONTROLLA LA SCIVOLATA SPOSTANDO IL PROPRIO PESO...

ZHOEI
WRAAAAAA
SKRRRR
IL PILOTA... IL PASSEGGERO...
...E LA MOTO...

...A VOLTE, SOLO QUANDO CURVA DAL SUO LATO, STRISCIA SULL'ASFALTO CON TUTTO IL FIANCO...

...IL SIDECAR DA CORSA...
WHUMP
WRAAAAAAAAARR
...INIZIA A INCIDERE UNA MELODIA SULL'ASFALTO...

SA-
RANNO
LORO...
SONO
LORO?
... QUELLI
CHE...
...MI
FARANNO
BRUCIARE
COMPLE-
TAMENTE?

ZHOEI
OH, MIA DEA! - CONTINUA

Sanae Miyau & Hideki Nonomura
OFFICE REI
CHILD II - PARTE PRIMA

COSA NE PENSATE, SIGNORI?

HANF
HANF
HANF

HANF
HANF
HANF

EMIRU...

EMIRU...

QUALCUNO MI STA CHIA-MANDO...

...YUTA...

EMIRU...? MIREI...?

...YUTA...

OH, MA CERTO... QUESTA VOCE...

MAMMA...
DIMENTICA TUTTO, YUTA...
TUTTE QUELLE COSE SPIACEVOLI... LE CANCELLO IO...

AH!
MAMMA?!

L'ELETTROENCE-
FALOGRAMMA E`
REGOLARE.
ANCHE I
BATTITI CAR-
DIACI E LA
PRESSIONE
DEL SANGUE.

CONCENTRA
L'ENERGIA SU
QUEL PEZZO
DI METALLO.
RIDUCILO IN
MILLE PEZZI.

PROVIAMO
A SOTTOPORLO
ALL'EFFETTO AM-
PLIFICANTE DEL
SAMPLE 6.
SLOCK
GHOMP

NIENTE DA
FARE... E`
ANDATO...

CAVIA 043
DECEDUTA.
SEZIONATELA
SUBITO E FATE
RAPPORTO.

ORA TOCCA A YUTA.

YUTA!
YUTA!

YUTA!

AAAAH!

YUTA!
YUTA!
AAAH!

TUMP

IL SUO MEDAGLIONE SI E' RISCALDATO...
E' IL RICORDO DI MAFUYU, SUA MADRE...
CLIP
CLICK

COSA C'È, YUTA?
M-MIREI... EMIRU...
HO... HO FATTO UN SOGNO...
HO SOGNATO CHE ERO DOTATO DI POTERI SOPRANNATURALI...
PER SFUGGIRE A QUEGLI UOMINI... HO USATO DEI POTERI PSICOCINETICI...
SE AVESSI DAVVERO POTERI DEL GENERE...
...AVREI POTUTO PROTEGGERE EMIRU DA QUELLA PAZZA DI ALICE LINDSAY!
P-PARTICOLARI?
YUTA... VORRESTI DEI PARTICOLARI POTERI COME QUELLI DI KOMEI, IL GORILLA DI ALICE?
GIÀ...
DI SOLITO, CHI È DOTATO DI POTERI PARANORMALI È TUTT'AL PIÙ IN GRADO DI PIEGARE QUALCHE POSATA PER DARE UN PO' DI SPETTACOLO... E SE NON CI SI CONCENTRA L'EFFETTO È NULLO, MENTRE LA PERDITA DI ENERGIE MENTALI E FISICHE È SEMPRE ALTISSIMA...

KOMEI E' PARTICOLARE PROPRIO PERCHE' QUELLI DELL'ISTITUTO FAN RIESCONO A VALORIZZARE QUEL GENERE DI POTERI...
LUI RIESCE A CONTROLLARE SIA LA PROPRIA FORZA FISICA, CHE QUELLA MENTALE, OLTRE CHE IL LIVELLO DEI SUOI POTERI PARANORMALI...

STOOOP!

QUANTO SEI TETRO, YUTA!
ADESSO BASTA PARLARE DI QUESTE COSE!

MA CHE TIPO SEI, YUTA?! SE PROPRIO DEVI FARE UN SOGNO, FANNE UNO IN CUI TI CONCEDO UN APPUNTAMENTO AMOROSO O QUALCOSA DEL GENERE, NO?
WHAP WHAP

TU TUM
EMIRU...

STO PARLANDO SERIAMENTE.
IO DESIDERO AVERE POTERI SOPRANNA-TURALI!

SCIAFF

EMIRU...

SLAM

YUTA...
TOC TOC
POSSO ENTRARE?

ASCOLTA, EMIRU...

YUTA NON CAPISCE QUANTA SOFFERENZA DEBBANO PATIRE LE PERSONE CHE POSSIEDONO POTERI PARANORMALI...

SONO SEMPRE STATA TRATTATA COME UN MOSTRO... PER DIECI ANNI NON SONO STATA ALTRO CHE UN OGGETTO...
...PRIMA DI INCONTRARE TE...

NON VORREI MAI CHE YUTA SUBISSE UN'ESPERIENZA DEL GENERE...

ANCHE TU, SOLO PERCHE' SEI DOTATA DI POTERI PARANORMALI, UNA VOLTA...
ANCHE TU LA PENSI COSÌ, VERO SORELLINA?!

SORELLINA...
EMIRU!
IO NON CREDO AFFATTO DI AVER SOLO SUBITO SENZA REAGIRE, PER QUESTO MOTIVO...

E` ORA DI CAMBIARE... LE PERSONE DOTATE DI POTERI ESP NON DEVONO PIU` ESSERE TRATTATE COME CAVIE, FENOMENI DA BARACCONE O OPPRESSE PER LA LORO DIVERSITÀ...
IL SANGUE DA LORO VERSATO, LE GRIDA DI SOFFERENZA CHE NESSUNO HA MAI UDITO... NON LASCERÒ CHE VENGANO INGHIOTTITE IMPUNEMENTE NEL PASSATO...
HO INTENZIONE DI SFONDARE ALCUNI MURI E APRIRE UNA NUOVA STRADA PER QUESTA GENTE!
HO VISSUTO FINO A OGGI E CONTINUO A FARLO SOLO E UNICAMENTE PER QUESTO OBIETTIVO.

ME LO SENTIVO DENTRO...
SORELLINA... COME IMMAGINAVO, NON SEI VENUTA IN GIAPPONE SOLO PER STARE INSIEME A YUTA...
CHAK
ASSISTERÒ IO YUTA. AL LOCALE PENSACI TU.

OH, EMIRU! FINALMENTE SEI TORNATA! DOV'ERI FINITA TUTTO QUESTO TEMPO?
E MIREI? NON DIRMI CHE ADESSO MANCHERÀ LEI?!

SORELLINA...
...COS'HAI INTENZIONE DI FARE PER PERSEGUIRE IL TUO SCOPO?

...CHE NON PUÒ SERVIRVI LA MIA SORELLINA!
OH, POVERI CARI TESORINI. COME MI DISPIACE...

GRAZIE.
A ME VAI BENE TU, EMIRU!

CRASH

BABABABABABABABABANG

TLING

NIENTE MALE L'ENTRATA IN SCENA COI PETARDI, VERO?

BUONA GIORNATA A TUTTI.

OH, SEI SOLA, EMIRU? SIAMO DAVVERO FORTUNATI, ULTIMAMENTE...

VLAM
COS'È STATO QUEL RUMORE, EMIRU?!

KOMEI?!

CHE DIAVOLO HAI FATTO A EMIRU?! DOVE L'HAI PORTATA?!
COSA SIGNIFICA LA TUA PRESENZA QUI?! E CON CHE FACCIA TOSTA, POI!

HO UN MESSAGGIO PER TE DA PARTE DI ALICE.
EMIRU SUWA È NELLE MANI DELL'ISTITUTO FAN.
TI ASPETTO NELLA DISTESA BOSCOSA SOTTO IL MONTE FUJI, YUTA MIYAGI.

WHUMP

PUNCH

THUD
!

MIREI!
L'HO SOLO FATTA SVENIRE.

ANCHE NOI DEL FAN VORREMMO EVITARE UNA COSA DEL GENERE...
NON VORRAI COINVOLGERE ANCHE MIREI KO, VERO, YUTA MIYAGI?

COMPLIMENTI VIVISSIMI, MALEDETTI... MOSTRATE ANCORA UNA VOLTA IL VOSTRO VERO VOLTO, QUELLO DI VIGLIACCHI!

CLICK
CLANK

.NON VORREI ESSERE COSTRETTA A USARE DI NUOVO I MIEI POTERI DAVANTI A YUTA...
SHUKK

WHUMP

ALICE TI ASPETTA PIU` AVANTI. VA' SEMPRE DRITTO.
SEMPRE DRITTO...?

WROO
EHI!
KOMEI!

HANF
HANF
HANF
HANF
CHE DIAVOLO AVRANNO IN MENTE QUEI MALEDETTI DELL'ISTITUTO FAN?!
RUSTLE
SE PROPRIO VOGLIONO UCCIDERCI, PERCHE' DEVONO PRIMA TORTURARCI IN QUESTO MODO?!
HANF
HANF
DANNAZIONE! E VA BENE, SEMPRE AVANTI, SENZA MAI VOLTARSI!
HANF

ARRIVO, EMIRU!

O-ORA CHE CI PENSO... DEVO AFFRONTARE IL FAN DISARMATO?!

FLOP
SONO PROPRIO UNO STUPIDO... SE ALMENO MI FOSSI PORTATO DIETRO UN COLTELLO DA CUCINA...

RUSTLE

RUSSH
C'È QUALCOSA!
RUSTLE

BANG
SWISH

OH... AAAH!
MI HANNO SPARATO! QUI C'È POCO DA SCHERZARE!

COS...?!

CHACK

CHACK

CHACK

CHACK

MODELLO 89. MATERIALE OFFERTO DALLA CARROT SRL. GRAZIE MILLE! SM & HN

MI UCCIDE-RANNO!
RIIP

MA CHE DIAVOLO STA SUCCEDEN-DO?! PERCHE` QUEI TIPI MI SPARANO?!
POSSIBILE CHE **ANCHE LORO** FAC-CIANO PARTE DEL FAN?!
RAT TAT TAT
ZING
ZING
ZING

KACHACK

THUMP
THUMP
THUMP
COSA?!

PRESTO, YUTA!

...SPARARE A DELLE PERSONE...

MIREI...?

I-IN TUTTA LA MIA VITA NON AVREI MAI IMMA-GINATO DI VEDERE PROPRIO TE...

COMUNQUE, HO EVITATO DI COLPIRE I PUNTI VITALI. NON LI HO UCCISI, SE E' QUESTO CHE TEMI.
SE NON L'AVESSI FATTO, SARESTI STATO UCCISO TU, YUTA!

...E PER GIUNTA SONO TUTTI MANOVRATI DAL FAN.
FA' ATTENZIONE, ORA! QUESTO BO-SCO PULLULA DI MILITARI!

* VEDI KAPPA MAGAZINE 103 - KB

ECCOMI, EMIRU!

ACCIDENTI!
DA QUI IN POI NON POTREMO RIPARARCI DIETRO NULLA!
MIREI!
RATTLE RATTLE
RATTLE RATTLE

YUUU-HUUU...
SONO QUI, YUTA CARO!

YUUU-TA!
ALICE!
MALEDETTA!
OH, MA QUANTO SEI CATTIVO, YUTA! TI PRESENTI CON QUESTA ESPRESSIONE TERRIBILE DOPO TUTTO QUELLO CHE C'È STATO ULTIMAMENTE FRA DI NOI! TSK TSK! MI COSTRINGI A TENERE IL BRONCIO!
E PENSARE CHE HO PREPARATO UN'ATTRAZIONE APPOSITAMENTE PER TE, YUTA!
FLIP FLIP
COS'HA FATTO A EMIRU?!
...U-UN'ATTRAZIONE?

QUESTO È UN AVVERTIMENTO...
...RIGUARDO AL DESTINO DI EMIRU.
CRUNCH
...L-LA DIVISA DEL RYOKUTO... È UNO DEGLI STUDENTI DELLA MIA SCUOLA... MA PERCHÉ...?!
WHUP
WHUP WHUP
WHUP WHUP

MALEDIZIONE... NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE AVESSERO PRESO IN OSTAGGIO PERFINO I NOSTRI **CLIENTI**...

IO... AVEVO DECISO DI PROTEGGERTI, EMIRU...

TI HO DETTO CHE VOLEVO PROTEGGERTI, NON RICORDI?

...E` PER QUESTO CHE TI DICO CHE SEI SCEMO...

ALICE!

CHE DIAVOLO VOLETE?!
AVETE PRESO EMIRU IN OSTAGGIO PER BEN DUE VOLTE, E ORA COINVOLGETE DELLE PERSONE CHE NON C'ENTRANO NULLA!

QUAL È IL VOSTRO OBIETTI-VO?!
NON CI CAPI-SCO PIÙ NULLA, ALICE!

IL CHILD.

...IL CHILD...?

GIÀ... UN INDIVIDUO DO-TATO DI POTERI SOPRANNATU-RALI SENZA PRECEDENTI NELLA STO-RIA UMANA...
ECCO QUAL È L'UNICA COSA DI CUI NOI DEL FAN ABBIAMO BISOGNO...

BASTA COSÌ, ALICE! NON DIRE NIENT'ALTRO!
SE PARLERAI ANCORA, NON TE LA FARÒ PASSARE LI-SCIA!

...I MIEI... POTERI?!

U-UN MOMENTO...

IO... SAREI DOTATO DI POTERI SOPRANNATURALI...?

PROPRIO IO SAREI IL VOSTRO OBIETTIVO...?!

CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTA IDIOZIA?!

BE', SE YUTA NON CI MOSTRERA` I SUOI POTERI...

...MOLTO SEMPLICEMENTE SI REALIZZERA` QUANTO DA ME PREVISTO...

KRRUMP

MIREI!

SE USERAI I TUOI POTERI, EMIRU SARÀ CRIVELLATA DI COLPI SENZA ASPETTARE IL SUO TURNO.
TI CHIEDO GENTILMENTE DI EVITARE DI INTERVENIRE, MIREI KO.

...MA IL DESTINO DI CIÒ A CUI TIENI DI PIÙ DIPENDE PROPRIO DA TE!
PERSONALMENTE NON HO ALCUNA INTENZIONE DI FARTI DEL MALE...

SANTO CIELO...
MA CHE RAZZA DI SITUAZIONE... È ASSURDO!

SE IO AVESSI **VERAMENTE** DEI POTERI SOPRANNATURALI, LI AVREI **GIÀ USATI** LA VOLTA SCORSA PER SALVARE EMIRU!

QUESTO LO CAPISCI, ALMENO?!

E' PASSATO UN MINUTO.

TOCCA AL PRIMO.

NOO! MAMMA! MAMMA!

NOZOMU!

CHACK

CHACK

MIO DIO, ALICE... SMETTILA!
NOOOO!
AAAH!
MAMMA! MAMMA!
NOZOMU!
ODDIO, NO! NOZOMU!
GRRRIP
FERMATEVI!

OFFICE REI - CONTINUA

Satoshi Shiki

KAMIKAZE

TOKYO, ORE 15:42

NON CREDO CHE PER UN RITARDO DEL GENERE CADRÀ IL MONDO. NON ESSERE COSÌ PIGNOLA.

Satoshi Shiki **KAMIKAZE** - IL CUORE SPEZZATO

MISAO MIKOGAMI... QUESTA TIPA È GIÀ DA UN PEZZO CHE...

VORREI SAPERE PER QUALE MOTIVO **KAEDE** NON MI HA PIÙ FATTO SAPERE NULLA, NONOSTANTE SIA PASSATO UN MESE DA QUEL GIORNO...
DIMMI, MIKOGAMI. COSA C'È?
AIGUMA? È LA PRIMA VOLTA CHE MI CHIAMA COL MIO NOME NON UMANO... COL MIO **VERO** NOME...
WHMMM

ASCOLTA, AIGUMA!
PLING

HHMMMMMM
PER QUANTO NE SO, SE LA CONOSCO BENE, CREDO CHE ABBIA QUALCOSA IN MENTE. SEMPLICEMENTE PREFERISCE TENERE TUTTO PER SE` FINCHE` NON VIENE IL MOMENTO GIUSTO PER PARLARNE.
...E CHE NE SO IO?!
...

R
8
7
6
5
TI COSTRINGE AD ASSUMERE UN INCARICO **NOIOSO** COME QUELLO DI SORVEGLIARE ME, MENTRE I TUOI COMPAGNI SONO SEMPRE IN AZIONE...
MI CHIEDO SEMPRE PIU` DI FREQUENTE SE TU GODA **VERAMENTE** DELLA FIDUCIA DI QUELLA DONNA...
DING
HM...
MMM...
AIGUMA...
CAPISCO...

MA GUARDA!

QUANTO TEMPO E' PASSATO... SE NON SBAGLIO TI CHIAMI... MMM... VEDIAMO... YUKI, DICO BENE?!
VEDIAMO... DOVE VOGLIAMO ANDARE? AL KARAOKE?
OPPURE PREFERISCI IL BOWLING?

HAI UNA COLLANA DAVVERO PARTICOLARE, SAI?
COS'È QUESTO SASSO?
COM'È SPORCA...

VIENI CON ME, E TE NE COMPRERÒ UNA MOLTO PIÙ BELLA!
GRAB

NON TOCCAR-LA!

!
OOH

MIKOGAMI?
RATTLE
RATTLE
!

ACCIDENTI!
NON PUÒ SPRIGIONARE LA SUA FORZA PROPRIO QUI!
RATTLE
RATTLE
HHMMMMMPH

IO. VE L'HO GIA' DETTO.
AVANTI, AVETE OTTENUTO QUEL CHE VOLEVATE, NO?

DAI, VIENI... VEDRAI CHE CI DIVERTIREMO INSIEME!
NON PROPRIO...
VEDI, IL FATTO E' CHE IO PREFERISCO QUESTA QUA!

GRAB

PLIK

...E VI GARANTISCO CHE LO FACCIO PER IL VOSTRO BENE!
HO DETTO CHE SARO' IO A FARVI COMPAGNIA...

BRUTTA PUTTANA...

...SE TI BECCO DA QUALCHE PARTE DA SOLA...

..TI PENTIRAI AMARAMENTE DI QUESTO...

VE LA SIETE POTUTA CAVARE CON POCO, DOPOTUTTO...

DOVRESTE RINGRAZIARMI, PIUTTOSTO, BRUTTI IDIOTI!

ANDIAMO, SAKURAI! HO VISTO UN PAIO DI SCARPE CHE VORREI COMPRARE!
MISAO MIKOGAMI...

HAI GIÀ FINITO? MENO MALE CHE NON TI SEI FERITA...

STAI INIZIANDO A CAMBIARE, MIKOGAMI? E PERCHÈ ORA HAI RIPRESO A CHIAMARMI COL MIO NOME UMANO...?

!
A TE PIACE LA DIVISA ALLA MARINARETTA, SAKURAI?
COME?

BE', NON E` CHE MI PIACCIA...
...MA IN FONDO NON LA DETESTO NEMMENO...

CAPISCO!

DESIDERAVO MOLTO INDOSSARE LA MARINARETTA PERCHE` ALLA SCUOLA CHE FREQUENTAVAMO PRIMA CI FACEVANO PORTARE LA GIACCA SPORTIVA, RICORDI?
ANCORA PRIMA, INVECE, STAVO IN UN ORFANOTROFIO... ECCO PERCHE` HO SEMPRE SOGNATO UNA DI QUESTE DIVISE...

MMM...

CHE...?
ECCOLE, YOCCHAN! SONO QUELLE DUE!

AH!
RUSTLE

AH AH AH! MA SÌ, MA SÌ... NESSUN PROBLEMA, VA' TRANQUILLO...

CHE TIPI OSTINATI!
TSK!

CHE DOMANDE... CERTO CHE POTRAI FARTELE ANCHE TU...
TU PREPARA LA VIDEOCAMERA... FRA POCO SARÒ LÌ DA TE CON QUELLE DUE GALLINE...
RUSH

BIP
SONO LE DUE TIPE DI CUI PARLAVAMO POCO FA.
MI RAC-COMANDO, YOCCHAN!

NON RIESCO QUASI A TRAT-TENERMI DAL RIDERE... DUE ENERGUMENI DELLA VOSTRA SPECIE SONO STATI STESI DA UN PAIO DI RAGAZZINE?

E-ECCO... VERAMEN-TE...

MA GUAR-DA QUESTA... COSI' GRACILE... SEMBRA MOLTO DOLCE... COME PUO' AVER FAT-TO QUEL CHE DICI?

AH!
GRAB

RIP

SSHHHH

KRANK

IL TUBO DELL'ACQUA DI QUELLA FONTANEL-LA...
SMETTILA, MIKOGAMI! CALMATI!

SE NON SBAGLIO... QUELLA MATTINA...
SAKURAI...

MMM... CHE C'È, MIKOGAMI? MA LO SAI CHE ORE SONO?

IO...
...VOLEVO REGALAR-TELI...

I... I TUOI CAPELLI...
TE LI SEI TAGLIATI DA SOLA?

GASP

HO INTEN-ZIONE DI DIVENTARE FORTE...
...IN MODO CHE NESSUNO POSSA MAI CALPESTAR-MI...

NON MI LASCERÒ SCONFIGGERE DA NESSUNO!
NON PERDONERÒ CHIUNQUE OSERÀ OP-PORSI A ME!

KAMIKAZE - CONTINUA

Ryusuke Mita
AITEN MYOO
IN GITA ALLE TERME

NONOSTANTE LA BRUTTA ESPERIENZA...

...KOTONO SI FECE FORZA E CONTINUÒ NEL SUO TENTATIVO DI PERSUADERE LA GENTE CON CATTIVE INTENZIONI A TORNARE SULLA RETTA VIA...

IN UNA PICCOLA PERCENTUALE DI CASI, RIUSCÌ INCREDIBILMENTE NEL SUO INTENTO...

OH, WOW!
EHI, GENTE!
CHE BELLA ATMOSFERA C'È QUI!
TROVI ANCHE TU? QUESTO POSTO LO CONOSCONO IN POCHI!
EHEH
UH?
CHE C'È, AITEN?
AH...
EHM...

SCUSATE...

MA **SUL SERIO** POSSO VENIRE CON VOI...?

SONO L'UNICO MASCHIO IN MEZZO A VOI RAGAZZE...

INOLTRE, HO COME L'IMPRESSIONE CHE DAL PUNTO DI VISTA DELLA PROFONDITÀ DELL'AMICIZIA, CI SIA UN'ENORME DIFFERENZA TRA VOI E ME...

MA QUANTO SEI SCEMO! BASTA COI COMPLIMENTI!

E POI, DOPOTUTTO, È **A CAUSA TUA** CHE SIAMO QUI! SEI STATO TU A LANCIARE L'IDEA PERCHÉ NON AVEVI MAI FATTO IL BAGNO IN UNA SORGENTE TERMALE...

...PERCHÉ NON ERI MAI STATO IN UN ALBERGO, E PERCHÉ TANTO MENO AVEVI MAI MANGIATO PIATTI A BASE DI PIANTE SELVATICHE!

S-SÌ, PERÒ...

MA DAI... E POI, SE FOSSIMO NOI RAGAZZE DA SOLE, NON CI SENTIREMMO SICURE ABBASTANZA...

Q-QUESTO...

...SAREBBE IL PIATTO A BASE DI PIANTE SELVATICHE?!

お食事
宴会場

SALA DA PRANZO

GNAM GNAM GNAM
GNAM GNAM GNAM
EHM...

CAPISCO CHE TI PIACCIANO LE PIANTE SELVATICHE, MA NON CONTINUARE A MANGIARE SOLO QUEL PIATTO...

PROVA AD ASSAGGIARNE ANCHE DEGLI ALTRI!

NON TI PREOCCUPARE PER ME! MI INTERESSANO SOLO QUESTE PIANTE SELVATICHE...
BLINK BLINK
BLINK
GLI ALTRI PIATTI MANGIATELI PURE VOI!
COSA?!

NON DIRE SCIOCCHEZZE! AVANTI, PROVA A MANGIARE QUEST'UOVO! È UNA SPECIALITÀ DI QUESTA ZONA TERMALE!
C-COSA...? M-MA IO NON LO VOGLIO... P-PREFERISCO LE PIANTE SELVATICHE...

FA LO STESSO! PROVA A MANGIARLO! SU!
MA NON LO VOGLIO!
GNOP GNOP
ZITTO E MANGIA!
MA SE NON LO VOGLIO...
MANGIALO!
NON LO VOGLIO!

GLOM
NOOOUGH!

Q-QUESTA... SAREBBE LA SPECIALITÀ DELLE TERME...? OH, SANTO CIELO...

ERA TUTTO BUONISSIMO!
GIÀ... SONO TALMENTE COMMOSSO CHE MI SALGONO LE LACRIME AGLI OCCHI...
INFATTI... HAI I LUCCICONI!
OH!
GUARDATE! C'È UN TAVOLO DA PING PONG!
VI VA DI GIOCARE?
QUANDO SI VA ALLE TERME, SE NON SI GIOCA A PING PONG ALMENO UNA VOLTA, È COME BESTEMMIARE!
CALMA, CALMA...
B-BESTEMMIARE...?
RATTLE
È SOLO UN MODO DI DIRE...

OHI!
HAA!
SMASH
CASPITA! HAI RECUPERATO UN ALTRO PUNTO!
CE L'HO FATTA!
SEI GRANDE, AITEN!
TSK!
GIÀ!
MI SEMBRA OVVIO... AITEN È UN PRINCIPIANTE!
SNOB
SCUSATE, MI SPIEGATE COME MAI TUTTE E DUE FATE IL TIFO PER AITEN?
SÌ! INFLIGGILE UNA SONORA SCONFITTA!
VAI, AITEN! DEVI BATTERE QUELLA SCIACQUETTA DALL'ABBRONZATURA FINTA! FALLE VEDERE CHI SEI!
CA-RO-GNE!
TAK
AH!

HANF
HANF
HANF
VINCE CHIAKI PER QUINDICI A DODICI!
È STATA DURA.
BRAVA! BRAVA!
CLAP CLAP
CLAP
CLAP CLAP

HANF
HANF
HANF

OH... GRAZIE...
SE SEI RIUSCITO A METTERE IN DIFFICOLTÀ ME, SIGNIFICA CHE SEI GIÀ PRONTO PER PRESENTARTI ALLE OLIMPIADI...
HANF HANF

ANDIAMO A FARE IL BAGNO.
QUINDICI A ZERO!
TUMP
TUMP

VENDICHERÒ LA SCONFITTA DI AITEN!
ORA TOCCA A ME, CHIAKI!
BENE!
SWISH

OHH...

CHE BELLA SENSAZIONE...

DOPO-TUTTO, E` ANCHE PIENO DI BRAVE PERSO-NE...
E CI SONO ANCHE TANTI GIOCHI DIVER-TENTI...
IL CIBO E` DAVVERO MOLTO BUONO...
...IL MONDO DEGLI ESSERI UMANI E` UN GRAN BEL POSTO...
SUL SERIO...
...MA MI SONO PER-MESSO DI ASCOLTARE IL TUO DI-SCORSO...
SCUSA L'INVA-DENZA...
SPLASH
COS ...?!
CHI SEI?!
RATTLE
DIETRO ALLE TUE PAROLE E` POSSIBILE LEGGERE UN SACCO DI CO-SE, PICCOLO...
IL MONDO DEGLI ESSERI UMANI, EH...?
...MA IN QUESTO CASO...

...SONO TUTTE PERICOLOSE!
UH?
AAAAAAH!

NON VI E` SEMBRATO DI SENTIR GRIDARE AITEN?
MA NO! SECONDO ME E` SOLO UNA TUA IMPRESSIONE...

AH AH...
SPLASH

FLOP
E` DA UN BEL PO' CHE SEGUO I TUOI DISCORSI, E IN OGNUNO DI ESSI HO IDENTIFICATO DELLE **PAROLE CHIAVE**, CHE OVVIAMENTE HO ANNOTATO NEL REGISTRO DEI **CROSS FILES...**

PARLI DI **PARADISO...**
...POI DEL **MONDO DEGLI ESSERI UMANI**, DEFINENDOLO UN BEL POSTO...

...

COMINCIO A INTRAVEDERE POCO ALLA VOLTA LA TUA VERA NATURA, ANCHE SE E` ANCORA **VAGA...**

COMUNQUE MI SENTO DI ESCLUDERE TRANQUILLAMENTE LA POSSIBILITÀ CHE TU APPARTENGA ALLA FALANGE ARMATA DEI GRIGI, QUEI FASTIDIOSI OMETTI ALIENI DAI GRANDI OCCHI CHE CI SPIANO DA DECENNI COL CONSENSO DEI GOVERNI...
HEH
BECCATI QUESTO!
SPLAT
UAGH!
È S-SCOMPARSO...?
MA... COSA...?
FFIUUUUU
UH...
GLU GLU GLU

SIGH
MA CHI ERA QUELLO?
FORSE HO AVUTO UN'ALLUCI-NAZIONE...
OH!
CHE...?!

GIÀ...
NON ERI ANCORA TORNATO IN CAMERA?
IO NE HO DUE.
BEVI.
OH... GRAZIE!
PTSSH
COME VA CON KOTONO?
...

TI DIVERTI A VIVERE CON LEI?
KOTONO È DAVVERO UNA BRAVA RAGAZZA, NON TROVI?
...
SÌ...
È UNA BRAVISSIMA PERSONA...
EH, GIÀ...
SE IO FOSSI UN RAGAZZO, MI SAREI SICURAMENTE INNAMORATO DI LEI!
...
LO SAI CHE IO...
...NON HO I GENITORI?

COSA...?
SONO CRESCIUTA IN UN ORFANOTROFIO E SONO STATA SEMPRE MALTRATTATA DA TUTTI...
CRESCENDO, MI SONO TROVATA SPESSO A USARE QUESTA SCUSA PER COMPORTARMI MOLTO MALE COL PROSSIMO...
MA DOPO AVER CONOSCIUTO KOTONO HO SMESSO SUBITO DI FARE QUELLE COSE...
...ANCHE SE NON CAPISCO IL PERCHÈ...

NON L'HO MAI CAPITO...

COMUNQUE SIA...

...GRAZIE A QUESTO HO POTUTO DIVENTARE AMICA DI CHIAKI, CHE MI PARE PARTICOLARMENTE ATTRATTA DALLE PERSONE DEL SUO STESSO SESSO...

...E COSÌ SONO POTUTA DIVENTARE ANCHE AMICA TUA...

FINALMENTE ANCHE LA MIA VITA È DIVENTATA PIACEVOLE!

BUMF
...NO!
VLAM
EC-
COCI DI
RITOR...
TORNIAMO
IN CAMERA,
VA'!
TAP TAP
AH...
S-SÌ,
CERTO!
LA GUER-
RA È GIÀ
INIZIATA!
SIETE IN
RITARDO!
M-
MA...
...COME
POTETE
TROVARE
DIVER-
TENTE UN
QUALSIA-
SI TIPO DI
GUER...
SWISH
UN TIPO DI
GUERRA MOLTO
DIVERTENTE, IN
CUI VINCE CHI
RIESCE A BEC-
CARSI IL MINOR
NUMERO DI
CUSCINI IN
FACCIA!
C-COSA SIGNI-
FICA...? QUALE
GUERRA...?
SWISH

BOMF
...RA?!
FLOP
...SAREBBE CONSIDERATO DIVERTENTE DA VOIALTRI?!
E QUE-STO...
OH, CRIBBIO!

ZZZ
ZZZ
ZZZ
AITEN...
DORMI GIÀ?
AH...
NO, SONO ANCORA SVEGLIO...

OGGI...
...CI SIAMO DIVERTITI, VERO?

...
SÌ...

CI SIAMO DIVERTITI UN SACCO...

ABBIAMO MANGIATO PIANTE SELVATICHE E UOVA DELLE TERME... POI ABBIAMO GIOCATO A PING PONG...
ABBIAMO ANCHE FATTO IL BAGNO E LA GUERRA DEI CUSCINI...

...

KOTONO... TU VUOI BENE A CHIAKI E OHARA, VERO...?
COME ...?

CERTO...

VOGLIO MOLTO BENE A TUTTE E DUE...

CHE INVIDIA... SIETE DAVVERO GRANDI AMICHE...

AITEN, MA NON CAPISCI CHE ANCHE TU...
...SEI GIÀ UNO DI NOI?
TORNEREMO QUI DI NUO-VO, TUTTI INSIEME!
LO RIFA-REMO.

SÌ... GRAZIE, KOTONO...

...

UNA PROMESSA...

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

C'era una volta Kappa (K108-A)

Un saluto a tutti! Oggi ho letto il numero 107 di **Kappa** e mi è venuta voglia di rispondere al vostro appello. Ho meditato, insomma! Io credo che il vostro lavoro sia apprezzato anche se non vi arrivano molte lettere, e dovreste ben saperlo visto che avete i dati di vendita! Leggo manga da ormai cinque anni, e fino a un paio d'anni fa **Kappa** era senza dubbio la mia rivista preferita: a mio avviso, però, si è perso qualcosa strada facendo! Non è facilissimo da spiegare, ma voglio provarci, e sarò il più sincera possibile! Riuscire a mettere insieme tutta la collezione di **Kappa** non è stata un'impresa facilissima, ma ricordo quanto amore trasmettevano tanti editoriali, tante storie di **Oh, mia Dea!** e tante recensioni. Il vostro amore per il vostro lavoro... Più di una volta mi sono sentita addirittura commossa da quegli editoriali che terminavano sempre con una piccola frasetta piena di convinzione e di sentimenti! E' vero, siete e siamo cresciuti, e probabilmente è questo che oggi mi fa vedere diversamente la rivista... Forse sono io che non ho più quell'attaccamento iniziale a **Kappa**, e perciò la leggo con meno interesse! Ma non può essere solo questo! Ricordo tutto del numero 50 di **Kappa**, e ricordo anche di aver detto: «Wow! Chissà se arriviamo al numero 100! Sarebbe fantastico!». Il numero 100 è arrivato, ma non mi ricordo neanche la copertina, non una sola parola che mi sia rimasta impressa negli ultimi anni. **Kappa** mi sembra ora solo un guscio vuoto e privo di anima! Le storie che presenta non mi dispiacciono, ma tra le tante solo **Oh, mia Dea!** mi piace con la P maiuscola! Ora abbiamo storie più mature dei vari **Changing Fo** e **Complier**, però a me coinvolgono molto meno! Quante risate mi sono fatta nel numero 64 con **La grande sfida**! **Kappa** è stato super fino ai numeri settanta, poi ha pian piano perso sempre un pezzettino in più! Ripeto, potrei anche essere cambiata solo io, però queste sono le mie impressioni, e non credo siano dovute al fatto che su Internet posso avere tutte le informazioni che voglio in cinque minuti... Insomma, anche prima, quando volevo avere informazioni più specifiche su una serie, riuscivo a procurarmele... **Kappa** si è sempre occupata di tutto ed è unica nel suo genere, e io vorrei che tornasse come una volta! Mi sembra vogliate dimostrare che i manga sono adulti, quando una volta ci bastava semplicemente saperlo. Nei nuovi manga di **Kappa** la violenza e il sesso sembrano messi apposta per far vedere che «non è roba da poppanti»! Preferirei che non ci fossero scene di sesso sfrenato su **Kappa**, e non perché sulle mensole può arrivare mio fratello minore, quanto piuttosto perché solitamente non compro 'hentai'. Non voglio che su **Kappa** finiscano storie che non possono andare su **Erotikappa** perché troppo brevi... **Kappa Magazine** è **Kappa Magazine**, **Erotikappa** è **Erotikappa**! Insomma, non è questione di scandalizzarsi o fare i moralismi: tutto ciò che c'è di malizioso nelle storie per me va bene, accetto il modo di trattare il sesso di Sonoda e capisco certe scene di **Ryugetsusho** (anche se molte sono gratuite e prolisse), ma fumetti che potrebbero stare su **Erotikappa** proprio no! Non è questione di parlare di sesso! I manga di **Erotikappa** sono porno, no? E allora perché farli finire su una rivista che non è porno? Trovo invece geniale l'idea di pubblicare storie autoconclusive di grandi autori, che sicuramente saranno apprezzatissime da un pubblico vastissimo... Grazie per l'attenzione. **Federica Gotta**

P.S. Fate i complimenti a quell'esserino verdognolo perché la *Rubrikappa* è rimasta sempre se stessa!

Guai a mollare (K108-B)

Carissimi Kappa, ho appena letto il vostro editoriale del numero 107, e vorrei esprimere la mia. Seguo anime e manga da circa 5 anni, e la mia libreria si è via via riempita di albi e pubblicazioni, ma guardandola una cosa salta subito all'occhio: **Kappa Magazine** copre più scaffali. In poche parole, voi e la vostra rivista ammiraglia siete sempre stati un punto di riferimento costante nel mio mondo di otaku. Come giustamente notate, **Kappa Magazine** è riuscita a sopravvivere per più di 100 numeri, quando altre riviste del genere fanno fatica ad arrivare alla decima uscita. E quelle che vanno oltre spesso stravolgono il proprio piano editoriale. Voi invece siete rimasti sulla cresta dell'onda senza mai bisogno di fare grossi terremoti, apportando piccole modifiche migliorative nel corso del tempo, tanto da non farci quasi accorgere del cambiamento. Certo che ha ancora senso fare una rivista sull'animazione giapponese! E' vero che su Internet possiamo trovare praticamente tutto, ma vuoi mettere il piacere di poter conservare queste pagine di carta, rileggerle la sera prima di dormire o sul treno, nonostante tutti intorno ti guardino un po' stupiti? Volete mettere l'odore della carta stampata, le pagine che scivolano via sotto le dita. Non c'è paragone (e ve lo dice un'internauta incallita). Forse è vero che ora i manga e gli anime sono una moda, ma voi siete nati prima che questa moda scoppiasse, e non lo dovete dimenticare. Soprattutto non dovete dimenticare che se adesso i manga sono così popolari, il merito è in gran parte vostro. Forse la moda passerà, ma c'è chi rimarrà a leggere le vostre pagine e i vostri commenti, e sono quelli che non si stancheranno mai di seguire manga e anime, perché per loro è una passione senza mezzi termini. E loro (cioè noi) sono soprattutto quelli che hanno bisogno della vostra voce per far sentire la propria, per difendere e proteggere questo mondo di cui andiamo fieri e che tanta gente ancora continua a non voler capire. La domanda che vi ponete è un po' la stessa che mi sono posta io: perché leggere manga? La risposta è che ci piace, ci appassiona. Non è un peso spendere tanti soldi in un mese, perché secondo me sono spesi bene. Non so chi possa aver mai pensato di leggere manga per distinguersi dalla massa. Non so chi lo faccia perché va di moda. Io no. Io leggo manga perché mi piace ridere, piangere, divertirmi, commuovermi con personaggi immaginari che hanno la capacità di sembrare così reali. E tutto questo siete stati anche voi a insegnarmelo. **Laura**

Due belle dimostrazioni d'affetto. Diverse, ma non agli antipodi, entrambe schiette, col cuore in mano. Non necessitano di una risposta. Contengono già tante, tantissime risposte. Basta saperle leggere. Dal canto nostro le abbiamo lette e rilette: non abbiamo mai avuto una bacchetta magica, ma non ci siamo mai arresi facilmente. Ed è bello tornare a sentirvi!

Massimiliano De Giovanni

A TUTTI I LIBRAI

Nei mesi scorsi abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è la fumetteria:
Casa del fumetto, via Gino Nais 19/29, 00136 Roma (tel. 06/39749003)

APRILE 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) I"s # 4
2) Saint Seiya # 11
3) Inu Yasha # 3
4) Touch # 22
5) Family Compo # 7
6) JoJo # 90
7) Dash Kappei # 12
8) Short Program # 2
9) Capitan Tsubasa # 15
10) Dragon Ball Deluxe # 35

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) I Cavalieri dello Zodiaco # 11
2) I Cavalieri dello Zodiaco # 9
3) I Cavalieri dello Zodiaco # 10
4) Bem, il mostro umano # 1
5) Le situazioni di lui e lei # 2
6) Mobile Battleship Nadesico # 8
7) Mobile Battleship Nadesico # 7
8) Shin Getter Robot vs Neo Getter Robot # 1
9) Dai Guard # 1
10) Conan DVD # 1/2/3/4

N O M I N A T I O N

Mentre chiudiamo il numero, ci informano che **Napoli Comicon** ha schierato tra le nomination al premio Attilio Micheluzzi due pezzi da novanta della nostra scuderia. Quest'anno tra le cinque nomination per la migliore 'serie straniera' troviamo **I"s** di Masakazu Katsura (che pubblichiamo a rotazione con **Rookies** su **Express**), mentre tra i cinque migliori sceneggiatori figura il nostro kappa boy Massimiliano De Giovanni, autore di **Gente di notte**, **Pazzo di te** e **Cuori in affitto** (Kappa Edizioni).

LONDON SUSHI
OTTO GABOS
10
BOLOGNA...
...E ORA UNA NOTIZIA DA LONDRA CHE HA DELL'INCREDIBILE!...
UH?!
EH?!
IL MONDO E' PIENO DI CHEF CHE CUCINANO DA CANI MA NON DI CANI CHE CUCINANO DA CHEF, E GIAPPONESI PER GIUNTA!
SOHO E' LETTERALMENTE IMPAZZITA PER I PRODIGI GASTRONOMICI DI GROGU CHE HA ORMAI SURCLASSATO IL CELEBRE PANEROTO...
POVERINO... GLI VERRA' UN COLPO!
CHE ONTA... CHE DISONORE... CHE VERGOGNA!... UMILIATO DA UN CANE!... LA FACCIO FINITA!
SEPPUKU!!
E ADESSO?
GLI FACCIAMO UN BEL DOLCE!
SATSUMA-IMO NO CHAKIN SHIBORI
(PASTA DI PATATE DOLCI)
INGREDIENTI PER 4 PERSONE
300G DI PATATE DOLCI
100G DI ZUCCHERO
1 CUCCHIAINO DI CURCUMA
...E UN PO' DI SALE!
1 CUCCHIAIO DI MATCHA, CHE E' UNA VARIETA' DI TE' VERDE VENDUTO IN POLVERE E REPERIBILE NEI NEGOZI DI SPECIALITA' ORIENTALI...

SI DIA INIZIO ALLA RICETTA!...
PELATE LE PATATE E TAGLIATELE A RONDELLE DI 2CM DI SPESSORE.
IMMERGETELE IN ACQUA FREDDA PER NON FARLE ANNERIRE.
FRISSH
POI, DOPO AVERLE SCOLATE, SCHIAFFATELE IN PENTOLA LESSANDOLE PER 20 MINUTI E COLORANDOLE CON LA CURCUMA.
UNA VOLTA LESSE, UNITE SALE E ZUCCHERO E SALTATELE IN PADELLA PER QUALCHE MINUTO. POI LASCIATE RAFFREDDARE.
PANEROTO TAPINO
E' PROPRIO RIDOTTO MALE!
UNITE 1 CUCCHIAIO DI ACQUA BOLLENTE AL TE' MATCHA, AGGIUNGETE ALTRI 2 CUCCHIAI DELLA POLTIGLIA DI PATATE E MESCOLATE FINCHE' NON DIVENTA VERDE.
BAGNATE LA GARZA IN ACQUA E STRIZZATE. POI STENDETE 1/16 DELL'IMPASTO E AGGIUNGETE ANCHE UNA PUNTA DELLA VARIANTE VERDE. ALZATE I 4 ANGOLI DELLA GARZA TENENDO FERMO NEL PALMO DELLA MANO L'IMPASTO...
RUOTATE AVVITANDO STRETTO I LEMBI ESTERNI DELLA GARZA, POI APRITE E DISPONETE LA POLPETTA. RIPETETE CON L'IMPASTO RESTANTE.
SEMPLICE, NO?
CHOMP!
OTTIMI!
ALLA FACCIA DI QUEL CANE BASTARDO TRADITORE!
...MMM... SIETE PROPRIO DEI VERI AMICI... SAPETE COME CONSOLARE UN FALLITO...
CE NE SONO ANCORA?
PANEROTO... SU CON LA VITA!... INGOZZATI!

Quando un
cuore vero
batte in
un corpo
artificiale
Kurogane
torna a
Giugno
su
Storie di
Kappa 81
kappa magazine 108
edizioni star comics
10108
9 771129 984007